LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

ISSN 1126-3652
9 771126 365007 98001
GENNAIO 1998 L.6.500
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO
GRUPPO FUTURA

EINHANDER
LO SPARATUTTO DEFINITIVO!

PLAYSTATION CLUB FESTIVAL
TUTTE LE NOVITA' DAL GIAPPONE

GUIDA A
ODDWORLD

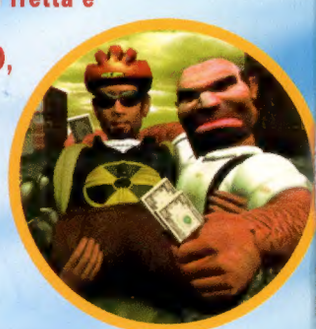
FEBBRE A 90°
FIFA '98 E ACTUA S. 2

TEKKEN 3
LA VERSIONE DA CASA!

COURIER CRISIS

Prova a consegnare il pacco...

Sei un **BICI-CORRIERE** intrappolato nel traffico cittadino, alle prese con messaggi da distribuire, pacchi da consegnare, e devi muoverti più veloce che puoi... Il caffè e **L'ADRENALINA** del fumo sono la tua unica benzina; pedala in fretta e corri attraverso la città verso il tuo **OBIETTIVO**, prendi una scorciatoia tagliando vialetti e vicoli per consegnare il tuo carico, solo due cose ti possono **FERMARE**... i pedoni e il traffico !



...se ci riesci!

BMG i Giochi Che Ti Danno Alla Testa!

INTERACTIVE VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02881.2294
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT www.bmginteractive.com

PlayStation

PERGIOCO®

NEGOZI PERGIOCO
MILANO via BORGOGNA 7
NUOVO San Babila MM1
MILANO via San Prospero 1
Cordusio MM1
MILANO via ALDROVANDI
Lima MM1
ROMA via degli SCIPIONI 109
Quartiere Prati
BRESCIA via TRIESTE 4/A
Angolo X Giornate
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20

NEGOZI PERGIOCO Point
MONZA (MI) via CAIROLI 5
PAVIA c.so CAIROLI 26/D
FIRENZE viale LAVAGNINI 40

I prezzi comprendono IVA, e possono variare senza preavviso.

PLAYSTATION

PLAYSTATION	299.000
PLAYSTATION VALUE PACK	349.000

ACCESSORI PLAYSTATION

cavi, connettori

CAVO LINK PSX	19.900
CAVO LINK SONY PSX	49.900
CAVO PAL PLAYSTATION (RF-UNIT)	34.900
CAVO PAL PSX SONY (RF-UNIT NR)	49.900
CAVO SCART EURO-AV	84.900
CAVO SCART PSX	24.900
EXTENSION CABLE	19.900
EXTENSION CABLE x PSX	15.900
MULTI TAP PLAYSTATION	83.900

joystick

ASCII STICK	99.900
DOMINATOR PS	69.900
MAX BIOGRIP	39.900
NAMCO ARCADE STICK	99.900
PROTECTOR GUN	44.900
SPECIALIZED JOYSTICK	119.900
THE MAXIMIZER	74.900

mouse

MOUSE PLAYSTATION	59.900

joypad

ACTIONPLAY	29.900
ASCII GRIP	79.900
ASCII PAD	44.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ANALOGICO x PSX	59.900
CONTROLLER COLORATO PSX	29.900
CONTROLLER SONY	43.900
CONTROLLER PSX	39.900
GAMEPAD ALPS INTERACTIVE	79.900
PRO PAD	24.900
STATION MASTER PAD	39.900
TRANSPLAY	39.900
ULTRAPLAY	39.900

pistole

FAZOR PISTOLA	69.900
HYPER BLASTER	64.900
LUNAR GUN	59.900

schede di memoria

MEMORY CARD PSX 1Mega	29.900
MEMORY CARD PSX 32 Mega	129.900
MEMORY CARD PSX 4Mega	79.900
MEMORY CARD SONY	39.900

volanti & pedaliere

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900

GIOCHI PLAYSTATION

azione

AGENT ARMSTRONG	94.900
BALL BLAZER	94.900
BATTLESPORT	74.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAZING DRAGONS	59.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BUBSY 3D	79.900
BUST A-MOVE 2 Platinum	49.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
CHEESY	69.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	79.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	94.900
CROC	79.900
CRUSADER NO REMORSE	69.900
DARKLIGHT CONFLICT	74.900
DESCENT	49.900
DIE HARD TRILOGY	89.900
DRAGON BALL Final Bout Giap	149.900
DYNASTY WARRIORS	99.900
DYNASTY WARRIORS Americano	109.900
FADE TO BLACK Platinum	49.900
FIGHTING FORCE	99.900
G-POLICE	99.900
GRAND THEFT AUTO	89.900
GRID RUN	69.900
GUNDAM The Battle Masters Giap	149.900
HARD BOILED	79.900
HERCULES	94.900
HERCULES Americano	109.900
INDEPENDENCE DAY	99.900
JUDGE DREDD	104.900
KILLING ZONE	69.900
KURUSHI	79.900
LOADED Platinum	49.900
LOST VIKINGS 2	79.900
MAGIC BATTLEMAGE	99.900
MASS DESTRUCTION	84.900
NANOTEK WARRIOR	79.900
NUCLEAR STRIKE	94.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Italiano	79.900
OVERBOARD	94.900
PANDEMONIUM	69.900
PANDEMONIUM 2	89.900
PARAPPA THE RAPPER	79.900
PSYCHIC FORCE	94.900
RAY STORM	79.900
RAYMAN Platinum	49.900
REAL BOUT Fatal Fury	79.900
RELOADED	94.900
RIOT	74.900
ROBOPIT	64.900
ROBOTRON X	89.900
SAMURAI SHODOWN III	64.900
SHOCKWAVE ASSAULT	54.900
SOUL BLADE	79.900
SPACE JAM	59.900
SPIDER	59.900
STARFIGHTER 3000	49.900
STARWINDER	99.900
STEEL HARBINGER	79.900
STREET FIGHTER EX PLUS	94.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
SWAGMAN	74.900
TEKKEN 2	89.900
TEKKEN Platinum	49.900
TEMPEST X3	79.900
TETRIS PLUS	99.900
THE RAVEN PROJECT	99.900
TITAN WARS	59.900
TOMB RAIDER	69.900
TOMB RAIDER 2	99.900
TOMB RAIDER,MEMORY CARD,JOYPAD	119.900
TOSHINDEN 3	94.900
TUNNEL B1	69.900
VIEWPOINT	79.900
YUSHA Heaven's Gate	99.900

virtuali

ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ASSAULT RIGS	69.900
BLAM! MACHINE HEAD	59.900
CARNAGE HEART	79.900
DARK FORCES	74.900
DESCENT 2	74.900
DISRUPTOR	59.900
DUKE NUKEM 3D	109.900
EXHUMED	64.900
HEXEN	64.900
MECHWARRIOR 2	79.900
PAX CORPUS	94.900
PO'ED	84.900
REBEL ASSAULT II	99.900
SLAMSCAPE	79.900
THE LOST WORLD Jurassic Park 2	79.900
THE NOTE	94.900
TIME CRISIS + Pistola	149.900
WING COMMANDER III	79.900
WING COMMANDER IV	89.900

corse

AIR RACE	94.900
BURNING ROAD	64.900
DESTRUCTION DERBY II	89.900
DESTRUCTION DERBY Platinum	49.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FELONY	99.900
FORMULA KARTS Special Edition	94.900
GRAND TOUR RACING Americano	119.900
HARDCORE 4x4	89.900
MICROMACHINES V3	89.900
MONSTER TRUCKS	99.900
NASCAR 98	94.900
NEED FOR SPEED	84.900
NEED FOR SPEED 2	89.900
OFF WORLD INTERCEPTOR EXTR.	49.900
PEAK PERFORMANCE	99.900
PENNY RACERS 2 Giap	119.900
PORSCHE CHALLENGE	79.900
RAGE RACER	89.900
RAPID RACER	94.900
RAY TRACERS	64.900
RIDGE RACER REVOLUTION	79.900
ROAD RAGE	94.900
SPEEDSTER	74.900
STREET RACER	49.900
SUPERSONIC RACER	79.900
TOCA TOURING RACING CAR	99.900
TOKYO HIGHWAY BATTLE	74.900
TOTAL DRIVING	99.900
V-RALLY	79.900
WIPE OUT Platinum	49.900

pilotaggio

ACE COMBAT 2	94.900
AIR COMBAT Platinum	49.900
BLACK DAWN	89.900
CART WORLD SERIES Americano	119.900
FORMULA 1 '97	99.900
STRIKE POINT	89.900
TEST DRIVE 4	94.900
TEST DRIVE OFF ROAD	74.900
WING OVER	99.900

avventure

BROKEN SWORD Italiano	89.900
DEVIL'S DECEPTION	94.900
DISCWORLD 2	94.900
EXCALIBUR 2555 A.D.	89.900
FINAL FANTASY VII	99.900
FINAL FANTASY VII Americano	139.900
KING'S FIELD	79.900
LEGACY OF KAIN	69.900
LEGACY OF KAYN + CONTROLLER	99.900
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	79.900
ROSCO McQUEEN	94.900
SENTIENT	74.900
SUIKOIDEN Manuale Italiano	94.900
VANDAL HEARTS	99.900

sport

4-4-2	79.900
ACTUA SOCCER 2	99.900
ACTUA SOCCER Club Edition	69.900
ACTUA SOCCER Platinum	49.900
ALL STAR SOCCER '97	74.900
BREAK POINT TENNIS	89.900
DERBY STALLION Giapponese	169.900
FIFA '97	54.900
FIFA 98	94.900
JONAH LOMU RUGBY	79.900
MADDEN NFL '98	99.900
MOTO RACER	94.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	79.900
NBA LIVE '96	69.900
NBA LIVE 98	94.900
NHL 98	94.900
NHL FACE OFF '97	59.900
PGA TOUR 98	94.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
ROAD RASH Platinum	49.900
SUPER FOOTBALL CHAMP	99.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	49.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	89.900
TENNIS ARENA	99.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900

strategia

A IV EVOLUTION GLOBAL	79.900
ALLIED GENERAL	99.900
BATTLE STATIONS	84.900
COLONY WARS	99.900
COMMAND & CONQUER	84.900
RED ALERT	94.900
SIM CITY 2000	99.900
TRANSPORT TYCOON	79.900
WARCRAFT II	89.900
WARHAMMER Shadow of Horned Rat	99.900
X-COM Enemy Unknown	64.900

SUPER PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Gianandrea "J.A." Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Marco "Puck" Del Bianco, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286

GRUPPO FUTURA

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

Tekken 3 30

L'attesa è (quasi) finita...

Dopo innumerevoli voci di corridoio, mancate presentazioni alle manifestazioni più importanti, annunci più o meno ufficiali, finalmente **Super PlayStation Console** è in grado di svelare i retroscena del gioco più atteso del 1998, al secolo *Tekken 3*. Molti credevano che Namco non ce l'avrebbe mai fatta: ebbene, le immagini a pagina 30 parlano da sole...

Speciale 22

PlayStation Club Festival 1997/98

La prima manifestazione videoludica itinerante ha aperto i battenti a Tokyo il quindici dicembre scorso. Dopo il debutto a Tokyo presso lo stand fieristico di Makuhari Messe, *PlayStation Club Festival* è proseguito in altre quattro città giapponesi. Nicolas di Costanzo lo ha seguito in esclusiva per i lettori di **Super PlayStation Console**.

Einhander 60

Ennesimo capolavoro nipponico made in SquareSoft...

"La crisi dello sparatutto sembra ormai acqua passata. Dopo ***RayStorm*** *di Taito e* ***X2*** *di Team17, Einhander è uno shoot'em up che li batte entrambi stabilendo il termine di paragone per le produzioni future.* ***Einhander*** *è un prodotto di seria A, ricco di segreti, sorprese e meraviglie: ignorarlo costituisce reato ed estromette dalla carica di videogiocatore"*. Questo è il commento: cosa aspettate a leggere il resto della recensione?

ATTENZIONE!!!

Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 6 *SCONSIGLIAMO LA LETTURA AD UN PUBBLICO FACILMENTE IMPRESSIONABILE E AI MINORI DI ANNI DICIOTTO. LA REDAZIONE DECLINA OGNI RESPONSABILITÀ IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO. BATTERIE NON INCLUSE. OFFERTA VALIDA SOLO SUL TERRITORIO ITALIOTA.*

FAQ: 12

PLAYWORLD: 14 SUPERCONTRA, RASCAL *E OGNI TIPO DI AMENITÀ IN ARRIVO PER LA VOSTRA CONSOLE.*

AMERICA'S MOST WANTED: 54 *LA PLAYSTATION A 49$? EBBENE SÌ, NEL PAESE DEI BALOCCHI È POSSIBILE ANCHE QUESTO...*

RETROGAMING: 92 *CHE PACCO IL VIDEOPAC...*

PRIMO PIEDE: 94

SUPER TRIX: 96 *IN QUESTO NUMERO LA SOLUZIONE DI* ODDWORLD *E LA PRIMA PARTE DELLA GUIDA A QUEL CAPOLAVORO (SECONDO ALCUNI, SECONDO ALTRI È UNA CIOFECA) DI* G-POLICE.

PREVIEW:

FORSAKEN 50
MATCH DAY 3 34
NAGANO WINTER OL. '98 46
NBA IN THE ZONE '98 42
ONE 52
PITFALL 3D 38
SENSIBLE SOCCER 2000 34
SNOW RACER 44
STUNT COPTER 48
TEKKEN 3 30
UEFA SOCCER 34
VIGLANTE 8 36
WILD 9 40
X-MEN: CHILDREN OF THE A. 32

REVIEW:

ACTUA SOCCER 2 74
ARK OF TIIME 78
AUTO DESTRUCT 80
AYRTON SENNA KART DUEL 2 81
BEAST WARS TRANSFORMERS 88
BUGRIDERS 64
CRITICAL DEPTH 70
EINHANDER 60
FIFA '98 ROAD TO WORLD CUP 76
JUDGE DREDD 62
KLONOA OF THE WIND 68
MAXIMUM FORCE 84
PUZZLE BOBBLE 3DX 86
STAR WARS: M. OF TERAS KASI 90
Z 72

Editoriale

Si apre un'annata cruciale per la piattaforma Sony. La macchina ha ormai superato il terzo anno di vita ed è entrata a tutti gli effetti in quella fase di maturità tecnologica che fa da preludio all'inevitabile obsolescenza. Ma è obiettivamente prematuro cominciare a preoccuparsi del suo futuro remoto. La nostra previsione è che il 1998 passerà alla storia come l'anno di grazia di PlayStation. Se il buon giorno si vede dal mattino (***Einhander*** e ***Gran Turismo***), ci aspettano pomeriggi veramente intensi in compagnia di titoli come ***Resident Evil 2, Metal Gear Solid, Bomberman World, Ninja, Bushido Blade 2***, ma soprattutto ***Tekken 3***, di cui siamo in grado di presentarvi, finalmente, le prime immagini.
Quest'anno assisteremo all'introduzione sul mercato di nuove piattaforme ludiche o di espansioni per quelle già esistenti. Tra queste citiamo il successore di Saturn, Katana (ex-Dural). Per fare a fette PlayStation, l'ex grande "S" si è alleata a un colosso dell'elettronica di consumo del calibro NEC. L'uscita della console – sulla carta potentissima – è prevista per il prossimo Natale. Nintendo ha annunciato per aprile 64DD, lettore di dischi magneto-ottici per Nintendo 64 che dovrebbe rilanciare una piattaforma un po' fuori forma. Sempre nel corso del 1998, SNK dovrebbe introdurre sul mercato casalingo il successore di Neo Geo, Hyper Neo Geo 64, piattaforma che sembra comunque destinata a una nicchia di mercato. L'*outsider* di turno è una misteriosa console sviluppata dalla compagnia americana VM Labs, provvisoriamente denominata Project X. Al momento di andare in stampa restano ancora da chiarire le specifiche tecniche. L'unica certezza è che la console sarà prodotta da più compagnie – un po' come era avvenuto per 3DO – e tra queste dovrebbe esserci il colosso Motorola.

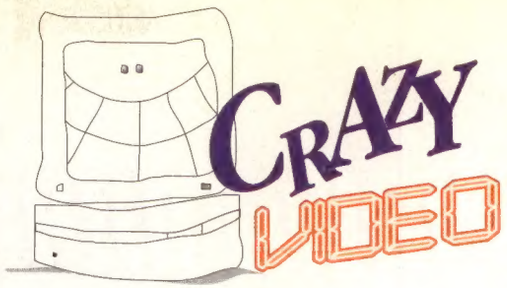
Considerando che Sony prevede di introdurre il successore di PlayStation solo verso la fine del 1999, è legittimo attendersi un'ulteriore riduzione del prezzo della console entro il primo semestre del '98, magari in coincidenza dell'*Electronic Entertainment Expo* di Atlanta. La mossa avrebbe la funzione di contrastare vecchi e nuovi rivali e allargare ulteriormente la base installata. Fino a oggi, PlayStation ha fruttato a Sony oltre 7 miliardi di dollari. Il che non è poco, ridendo e scherzando. Nel solo mese di novembre, la compagnia di Idei ha piazzato oltre un milione di macchine negli Stati Uniti. In Giappone, PlayStation ha sfondato il tetto dei 10 milioni di pezzi. L'unica console in grado di rivaleggiare col 32-bit Sony sembra essere, paradossalmente, il vecchio Gameboy. In Italia le cose vanno altrettanto bene. Nonostante la martellante campagna pubblicitaria Gig-Nintendo, PlayStation è andata letteralmente a ruba. In alcuni nazioni europee (Inghilterra *in primis*), Sony ha faticato a soddifare la domanda, col risultato che diversi distributori sono rimasti all'asciutto.

E arriviamo a **Super PlayStation Console**. Siamo pronti a ripartire alla grande. Il nostro imperativo categorico per l'anno appena cominciato è offrire un'informazione sempre più aggiornata, imparziale e completa. **Super PlayStation Console** ribadisce la sua natura omnicomprensiva, trattando con ineguagliato tempismo tanto il mercato ufficiale quanto il parallelo. Sappiamo già che ci aspettano dodici mesi durissimi: diventa sempre più difficile mantenere un'obiettività critica in un mercato editoriale che invia segnali preoccupanti. Altrove, la differenza tra informazione e promozione sembra essere ormai definitivamente scomparsa. Un regime strisciante né velato né tantomeno occulto pretende di asservire la stampa ai propri interessi. Qualcuno vorrebbe ridurre il momento critico a una semplice formalità da espletare a prescindere dalla qualità del prodotto. Questo atteggiamento è rivelatore di un assoluto disprezzo tanto per chi fa il suo lavoro, quanto per il consumatore, considerato un pollo da ingozzare. Da qui la necessità di una testata come **Super PlayStation Console**, che non ha mai rinunciato a svolgere il proprio ruolo in assoluta indipendenza. Ribadiamo la nostra volontà a non allinearci, a non conformarci ai canoni di coloro che rifiutano a priori ogni forma di critica.

Confermiamo, per dirla tutta, il massimo rispetto che abbiamo per i nostri lettori.

Vi auguriamo un '98 videoludicamente intenso,

LA REDAZIONE



Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357

CRAZY Point

vendiamo per VOI il vostro usato

PAVIA
Get Ready
Via Cardano 10/12 Tel. 0382/20957
Provaglio D'Iseo (BS)
Power Consol
Via Edison 11 Tel. 030/9823858

Videogiochi da tutto il mondo

VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi

vendita computer e accessori

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM

SONY PLAYSTATION
2 pad + memory
L. 349.000

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

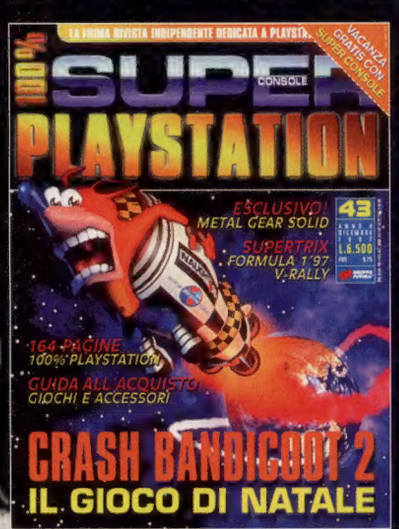
Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

"Luca aveva portato il suo gameboy.
Da quando gliel'avevano regalato,
quel minischermo era diventato una parte di lui,
se lo portava dietro ovunque andasse, anche a scuola.
Lo teneva appoggiato sulle gambe,
nascosto dal banco e dai libri ammassati strategicamente
e riusciva a migliorare il suo punteggio
senza che nessuno si accorgesse di nulla."
(Simona Vinci, *Dei bambini non si sa niente*, Einaudi)

"*I mezzi avvicinano sempre di più, ma gli individui comunicano sempre meno*" (Giulio Giorello). Apriamo il primo numero del millenovecentonovantotto di *PlayGround: mensile di dialettica videoludica*, all'insegna del paradosso e della contraddizione. Già, perchè la dialettica è fondamentalmente incontro/scontro di personalità differenti, temporalità e visioni di mondo talvolta antitetiche che cercano un'impossibile conciliazione nello spazio bianco della pagina. *PlayGround* come *com*unità, luogo del *com*unicare: oasi protetta della tribù che ogni tanto mette in pausa per interrogarsi sul senso del proprio videogiocare. L'unico spazio in cui è lecito porre risposte per ricevere domande. Viviamo nell'epoca della frammentazione sociale, un'era in cui gli spazi si dilatano e si comprimono con fisarmonica agilità, nel tribalismo tecnologico dei nuovi-semi/nuovi-vecchi media che frantumano il senso tradizionale delle cose. E allora spazio ai dubbi, senza falso pudore, spazio al sudore, ai cestini di more. L'okkupazione del nostro tempo da parte dell'immagine interagita è motivata forse dalla volontà di distrarsi? Ci sovvengono le intuizioni di Pascal sul *divertissement*, la distrazione a tutti i costi, la smania del fare per distrarre la mente dal tempo che passa – *dal nostro passare nel tempo* – dell'inevitabilità del divenire. Per non sentirsi sfuggire tutto ciò che si possiede, che si è accumulato con fatica, per non essere sottratti all'essere dal divenire, ci immergiamo nelle occupazioni esteriori, ci ubriachiamo di immagini di sintesi. "*Tutta la preoccupazione dell'uomo è dimenticare e lasciar trascorrere il tempo così breve e prezioso senza riflettere, occupandosi di cose che impediscono di pensarvi. È ciò che chiamiamo passatempo, nel quale non si ha difatti scopo se non di lasciarci passare il tempo senza sentirlo, o piuttosto non sentire se stessi...*" Del resto, notavamo già qualche mese fa che divertimento e divergere hanno la medesima radice. E allora prestare attenzione alle considerazioni videoludiche più autentiche implica prima di tutto un interesse sincero – più umano e più vero - per l'approfondimento, un voler andare a fondo nelle cose anziché subirle passivamente. L'alternativa è l'interazione mascherata, l'*interpassione* (per tacere di Ronaldo). È indispensabile un certo distacco dal videogiocare come mero impulso, come fatto emozionale e privo di spessore, distacco cruciale poter affrontare quel mondo virtuale in cui ci amiamo tuffarci come *croissant* nel cappuccino (*niente schiuma, grazie*).



Rinnovo l'invito a prendere parte a una discussione sentita, alla rissa garbata, al di-battito animale: se ritenete che il nostro mestiere di videogiocatori consista nel conosce a memoria le date di uscita di *Ridge Racer 5* e il numero di poligoni dell'ultimo picchiaduro Namco, beh, probabilmente vi troverete un po' spaesati su queste pagine. Premete START e buonanotte al secchio. Ciò non togli che ci sottoporremo anche quest'anno al rito/rituale del consumo videoludico. *Spendono, spandono, sono quel che giocano.* Attenderemo febbrilmente nuovi eventi interattivi, altri eccessi digitali, selvagge torture elettroniche. Ci perderemo ancora una volta nei mondi di Lara e nelle città costruite dagli architetti SquareSoft. Smarrirsi, certo, ma solo per trovare l'uscita e *ri*-trovare noi stessi, *perché se il naufragar ci è dolce in questo mare, PlayGround è la scialuppa di salvataggio...*

MATTEO BITTANTI

MI SONO PROPRIO ROTTO!!!
Sono stufo di leggere lettere di centinaia di righe scritte da persone che non hanno altro da fare se non enunciare al mondo LA verità, ossia "*PlayStation è il meglio*", "*Nintendo non ha rivali*", "*Chi gioca col PC non ha capito niente*", "*Pentium MMX 200 MHz, ma con 64 MB*" e stronzate varie...
Ho 32 anni. Sì, proprio trentadue e ho comprato una console solo due anni fa, ed era la prima, se si esclude un ping-pong elettronico del 1978 (sì, ragazzi, il mondo esisteva anche prima del 1985 o giù di lì)[1], l'ho scelta in base a criteri personali quali la comodità d'uso, la quantità di giochi disponibili e il loro prezzo, ma di quello che usa il mio vicino di casa per trastullarsi non me ne frega assolutamente niente. Che possieda un computer segreto della NASA e ci giochi a *Tetris* o preferisca il tresette, la mia vita non cambia, perciò smettetela con le masturbazioni cerebrali del tipo "*il mio è meglio del tuo*". Giocate, divertitevi, ma ricordate che è il mondo reale quello che vi permette di esistere, e quindi giocare.
Mi permetto perciò di dire qualcosa che potrà suonare strano, provenendo da chi fa le tre di notte esplorando livelli di *dungeon* (con dadi e miniature, ma anche con il *pad*) e che forse fareste bene a tenere in considerazione: ogni tanto – non spesso, ma ogni tanto – spegnete la consolecomputertvvideoregistratorestereoCD quel cavolo che vi pare, infilate le scarpe e uscite a vedere il mondo, dal bar sotto casa fino al Tibet... Il viaggio necessita soltanto di spirito di adattamento e curiosità esistenziale. "*Fatti non foste per viver come bruti etc. etc.*".
Poi tornate a casa, telefonate alla vostra ragazza, salutate il cane, svaccatevi sul divano e riaccendete il video... Vi piacerà di più.
Ciao.
Enrico Scognamiglio
Padova

Cara redazione di **SPC**,
Sono entrato da qualche mese a far parte del mondo PlayStation e ne sono molto soddisfatto. Il motivo che mi ha spinto a scrivervi è mettere in evidenza alcuni aspetti della vostra testata che mi hanno lasciato perplesso.

Tutto è cominciato quando ho visto per la prima volta la pubblicità di ***Fighting Force*** su una rivista di videogiochi. Incuriosito, mi sono informato di più e ho avuto anche modo di provarlo per circa un'ora da un negoziante di fiducia: l'ho trovato assolutamente fantastico tanto da decire di acquistarlo in futuro. Ma veniamo al punto: ho letto sul numero 42 di **SPC** la recensione del suddetto prodotto e il voto a mio parere ingiusto. Mi riferisco, in particolare, al 50/100 assegnato al fattore "originalità". Quando ho provato questo gioco l'ho trovato molto fantasioso e diverso dal solito. Più esplicitamente, non condivido le osservazioni del recensore sui "*Soliti nemici*" o "*nemici tutti uguali*": mi spiace contraddirvi, ma ho invece notato una notevole varietà di nemici da affrontare (gangster, motociclisti, gente normale, scaricatori di porto, donne etc) collocati nei luoghi giusti, differenziati per nome e livello energetico.
Non capisco poi cosa voglia dire il recensore con "*Spazi ristretti*": stiamo scherzando, vero? Direi che c'è una bella differenza tra l'espressione: "*non si può andare dove si vuole perché il percorso è stabilito*" e "*gli spazi sono ristretti*". Nel pezzo ho trovato più di un commento che non ho gradito. Il recensore definisce ***Fighting Force*** "*concettualmente frutto del riciclaggio del pattume del passato ricoperto da gustosa glassa al poligono ed essenza di hype*" oppure "*Noioso è dire poco. Frustrante è la parola adatta*". Ora, a parte il fatto che non condivido minimamente tali affermazioni, mi chiedo come sia possibile che in articolo compaiano espressioni del genere? Non è giusto, secondo me, esprimere un'opinione così personale su giochi che ad alcuni possono piacere e ad altri no. Qui non mi riferisco a ***Fighting Force*** in particolare, ma all'atteggiamento delle riviste in genere. Se **SPC** ha assegnato 80 al picchiaduro Core, Consolemania gli ha dato 90. Il punto non è tanto il voto, quanto le opinioni personali che i recensori rifilano ai lettori. Secondo me gli articoli dovrebbero essere scritti con maggiore imparzialità. Il recensore dovrebbe descrivere il gioco anziché inventarsi ridicole baggianate per far scappare la risatina al lettore. Concludo quindi la speranza di poter leggere un giorno un articolo che metta effettivamente in evidenza i difetti e i pregi di un gioco.
Un caro saluto,
Massimo De Pasquale

*"Non sono d'accordo su niente eppure non posso che darti ragione. Ti confesso un certo fastidio nell'ammetterlo, ma non sono stato né obiettivo né imparziale. Ho peccato nell'"*esprimere un'opinione così personale su giochi che ad alcuni possono piacere e ad altri no*". Sarebbe forse stato più opportuno disegnare un grafico, inserirvi i pregi e i difetti del gioco, farne la somma, ricavarne la differenza e riportarla alla voce Globale. Qualcosa però mi dice che anche in questo caso qualcuno avrebbe avuto qualcosa da ridire. Se anche avessi scritto dieci recensioni differenti, con dieci differenti giudizi, non sarebbero mancate lettere come la tua per ognuna di loro. Allora mi chiedo: cosa sono l'imparzialità e l'obiettività? Be', sembra proprio che ognuno sappia essere imparziale ed obiettivo a modo suo. Siamo tutti attori di un paradosso e sono pochi ad accorgersene. Tu esprimi il tuo parere spacciandolo per dato di fatto, io faccio lo stesso. Tu ritieni il vestiario dei nemici in* Fighting Force *un valido elemento distintivo, credi che un gangster sia diverso da uno scaricatore di porto o un punk e mi accusi per aver detto il contrario. Io non misuro la varietà in termini di colori e* texture *(figuriamoci "*per nome e livello energetico*"), ma in termini ludici. Se ogni scagnozzo avesse avuto comportamenti e tecniche offensive differenti in base al rispettivo ruolo, solo allora avrei parlato di varietà. Perdonami se non riesco a vedere nulla di "*fantasioso e diverso dal solito*" in* Fighting Force. *Semplicemente lo trovo monotono, lento e ripetitivo. Probabilmente un'ora di gioco non basta a capirlo soprattutto se non si hanno gli strumenti per farlo (lacuna diffusissima fra i neo-entrati "*nel mondo PlayStation*") e ciò è sintomatico di un'industria in caduta libera verso l'imbastardimento, capace di accontentare tutti perché tutti si accontentano di tutto. C'è sempre quello che compra. Il fatto che Consolemania abbia dato 90 al titolo Core, non mi sorprende per niente. È solo un altro sintomo. In sintesi, non credo che valga la pena aprire una discussione in merito. Goditi* Fighting Force *finché puoi, caro Massimo, hai la fortuna di non vedere oltre la membrana cromatica sotto cui si nasconde il gioco vero e proprio. Sei il videogiocatore perfetto per Sony. Il* consumer *definitivo. Un saluto,* Marcello*"*

Caro Matteo,
ritengo di dover fare alcune precisazioni su quanto da me affermato in precedenza, anche per poter controbattere alla nuova missiva di Luca Maggiolini presente sul n°42 di **SPC**. Mi voglio in particolare soffermare sulla frase che maggiormente è stata criticata sia da Matt che da Luca: ammetto di aver sbagliato nel definire capolavori dei giochi che non ho ancora potuto provare di persona, tuttavia, a parte ***Rapid Racer*** (ottimo, ma non il "capolavoro" che mi aspettavo), mi sembra di aver citato dei titoli (***Resident Evil 2***, ***Tekken 3***, ***Metal Gear Solid***) che, salvo imprevisti, siano destinati ad un quasi certo successo e a rendere ancora più cospicuo il numero di "utenti" Playstation (vedi quanto è accaduto negli USA con ***Final Fantasy VII***). Ci tengo inoltre a precisare che di ***RE2*** e di ***MGS*** ho potuto ammirare i medesimi filmati che hanno indotto lo stesso Matteo a considerarli, nel n°39 di **SPC**, come i migliori *games* presentati ad Atlanta. Purtroppo ho formulato male la frase: sarebbe bastato anteporre l'aggettivo "probabili" al termine "capolavori" per evitare tante inutili polemiche, e comunque non mi sembra giusto giudicare una persona esclusivamente da una frase un po' avventata. Posso assicurarvi infatti che non faccio parte di quella corrente di pensiero che Matt tempo fa delineò in modo lapidario con l'espressione "Playstation rulla, il resto è cacca". So riconoscere un buon gioco dall'"*autentica fuffa che circola di questi tempi*" o almeno credo, dopo tutti questi anni dedicati alla pratica videoludica, di aver acquisito una certa capacità di giudizio: non accetto indistintamente tutto quello che offre il mercato, non mi identifico assolutamente nell'"Uomo dei Cani" di cui parla Matt, non ho mai "scomunicato" nessuno per aver espresso dei giudizi lesivi nei confronti di Sony, né pretendo che si esalti acriticamente un prodotto soltanto per compiacere ai lettori, alle case di distribuzione o agli inserzionisti che acquistano gli spazi pubblicitari sulla rivista, altrimenti non comprerei **SPC**, ma mi rivolgerei a una di quelle testate ufficiali in cui - come afferma Matt nella tabella del n°39 di **SPC** – "*viene illustrata la qualità dei prodotti PlayStation*". Non era assolutamente mia intenzione celebrare "Santa Trinitron Sony", ho solo cercato di chiarire le ragioni che mi hanno spinto ad acquistare PlayStation e che ne hanno determinato il successo a livello planetario, successo che non

[1] ***Per forza! Nell'82 abbiamo vinto i Mondiali. (Matt)***

Figthing Force: ***un gran bel gioco? Suvvia... (vedere lettera di Massimo De Pasquale)***

può essere frutto quasi esclusivamente di un'abile campagna di *marketing*, come si ostina a sostenere Luca. Non ho mai affermato che Sony non abbia fatto ricorso alcuno alla pubblicità, ho soltanto detto che allo stato attuale PlayStation non ne ha alcun bisogno, a differenza di Nintendo, cui non è bastato dimezzare il prezzo di vendita della propria console per rimediare a una situazione che, a parte gli USA, la vede in grave difficoltà nel recuperare un *gap* (ripeto, mi riferisco alla base installata) davvero enorme. Sono inoltre ben consapevole del fatto che la Sony abbia creato una macchina da soldi incredibilmente redditizia, un vero e proprio "business", per dirla all'inglese; mi sembra strano, però, che soltanto ora ci si accorga del volume di affari che ruota intorno al mondo dei videogiochi, mi sembra strano che nessuno si lamenti del fatto che Nintendo abbia messo in vendita una macchina incompleta, dal momento che per godere di una delle prossime *Killer-app* - ***Zelda 64*** - sarà necessario sborsare qualche altro centone per acquistare il lettore di dischi magneto-ottici, mi sembra strano, infine, che pochi accennino al fatto che ad oltre sette mesi dalla sua apparizione in Europa siano disponibili appena una decina di titoli ufficiali per N64 PAL. Al contrario sono tutti pronti a notare la scarsa varietà del software PSX, a lamentarsi per il costo troppo elevato dei CD, a evidenziare che nella collana Platinum sono presenti titoli vecchi e dunque poco validi (sillogismo errato, per rispondere brevemente a F. Nicotra: come sostiene Matteo i vg non sono come l'ananas in scatola, non hanno una data di scadenza), che le scelte commerciali della Sony sono mirate ad ostacolare Nintendo (ci mancherebbe...).

Personalmente non m'interessa minimamente il fatto che Sony promuova i titoli *budget* per motivi strategici o di *marketing*, ciò che m'importa é l'aver potuto acquistare a poco meno di 50.000 lire giochi come ***WipEout*** e ***Bust a Move 2***, superiori alla quasi totalità dell'offerta Nintendo che, da parte sua, non ha mai pensato in tutti questi anni di attività di adottare una iniziativa del genere (sono i fatti che parlano, non si tratta di essere obiettivi). Non me ne frega nulla del fatto che "*l'attuale offerta sia caratterizzata da decine di titoli-fotocopia*", mi basta che esca almeno un buon gioco al mese, per il quale valga la pena spendere i miei sudati risparmi; il resto lo lascio a prendere polvere sugli scaffali dei negozi. Difficilmente quantità e qualità possono andare d'accordo, ma almeno per PSX è disponibile tanto di quel software, per ognuno dei vari generi videoludici, che alla fine si ha la possibilità di scelta, a differenza di quanto accade per N64. Finiamola una buona volta con questa assurda storia del negozio di elettrodomestici, di lavatrici e microonde, con questa denigrazione abbastanza poco velata dell'utente PSX, indentificato troppo spesso con "l'imbecille con soldi", che ingolla voracemente tutto quello che il mercato gli propina. Non è vero che "*il buon senso non va più di moda*", anche io sono per i giochi di qualità e se ne avessi le possibilità acquisterei un N64 per giocare a ***Super Mario 64*** e un PC per ***F1GP2*** e ***Monkey Island 3***. Purtroppo non è così, ho dovuto scegliere, e HO SCELTO PlayStation, perché è, A MIO GIUDIZIO, per una serie di innumerevoli motivi (capacità tecniche, supporto ludico, rapporto qualità-prezzo, base installata), la migliore console sul mercato. E questa piccola scatoletta grigia mi ha completamente ripagato: le straordinarie emozioni vissute con ***Resident Evil***, le epocali sfide a ***Tekken 2***, i megatornei a ***ISS Pro*** (ciao Carlo, ciao Adriano) e a ***Total NBA '96***, che mi hanno ricordato i bei tempi dell'Amiga, in cui ci si riuniva per trascorrere pomeriggi spensierati dando vita a interminabili competizioni a ***Kick Off 2***, mi hanno restituito la gioia di giocare, regalandomi ore e ore di assoluto divertimento. Neanche a me importa nulla di *antialiasing*, *texture mapping* e *Gourad shading*, so solo che su N64 a ***Resident Evil, Tekken 2, Castlevania, Wipeout 2097*** (e potrei continuare così per almeno altre due righe) non ci si può giocare... Nessun integralismo, ognuno è libero di divertirsi con quello che vuole, ma che non mi si venga più a parlare di innovazione, *dream team* e menate varie, perché questa volta Nintendo ha davvero preso in giro i *videoplayers*, mettendo in vendita la propria console con oltre un anno e mezzo di ritardo (che per i computer sono un'eternità: nello stesso periodo per quanto riguarda i PC si è passati dal 486/66 al Pentium 200, non so se mi spiego) e nonostante questo senza un adeguato supporto software e venendo meno a gran parte delle promesse fatte. E con questo, come diceva Peppino in uno dei più celebri film con Totò, "*ho detto tutto...*"; ora ritorno a giocare a ***Castlevania***, conscio del fatto di non avere le capacità per poterlo godere appieno: sapete com'è a me piace il poligono *texture-mappato*, piacciono i giochi come ***The Crow, The Lost World, The Fantastic Four***, il bidimensionale non va più di moda (sarà per questo che possiedo ***Rayman*** e ho recentemente acquistato il fantastico ***Oddworld***)...

Antonlucio Parrella

P.S. Una sola considerazione aggiuntiva sul discorso innovazione: non ho capito bene il significato dell'affermazione di Luca che ***Star Fox 64*** sia innovativo per il fatto che "*solo Nintendo l'abbia prodotto*"e non sia presente su PSX: secondo questo ragionamento anche il tanto odiato (da parte sua) ***Rage Racer*** sarebbe originale, essendo stato prodotto soltanto da Sony e non essendo disponibile su Nintendo. Non capisco poi come si possa parlare di innovazione per una console in cui gran parte dei titoli pubblicati sono riedizioni di vecchi classici del passato implementate in pratica soltanto dal punto di vista graficosonoro (vedi ***Pilotwings, Super Mario Kart, FIFA 64*** o i futuri ***Yoshi*** e ***F-Zero 64***).

Ricevo e volentieri pubblico le tue precisazioni. Devo però ribadire un'incoerenza metodologica: nessuna rivista videoludica **on-line e off-line** ***ha pubblicato a tutt'oggi (5 dicembre 1997) una sola foto di*** **Tekken 3** ***(figuriamoci un demo) quindi non vedo in base a quali criterio tu possa definirlo un "successo quasi certo". Per quanto ne sappiamo, potrebbe anche essere una schifezza immane. Degli altri due titoli citati,*** **Metal Gear Solid e Resident Evil 2** ***affermi di aver visto solo dei filmati. Ora, fino a prova contraria, i videogiochi si giocano (ritorna puntuale la classica distorsione mediale/mentale operata dai demo e da altri fattori). Nello speciale atlantino definivo i due prodotti "promettenti", avvertendo i lettori nell'introduzione che la maggior parte dei prodotti presentati erano largamente incompleti.***

Ciao Matteo,
sono un ragazzo di 28 anni che ogni tanto, nel poco tempo libero, si diverte con qualche *videogame*. Seguo assiduamente la vostra rivista sin dalla nascita ed una delle rubriche che mi piacciono di più è proprio quella della posta. Ora, vorrei esprimere il mio punto di vista su alcuni argomenti. Prima di tutto vorrei dire che le diatribe che contrappongono gli estimatori della "grande N" a quelli di "mamma Sony", mi hanno francamente un po' stufato. Niente di nuovo infatti sin dai tempi di Spectrum Vs. Commodore 64, Game Gear Vs. Game Boy, Megadrive Vs. SNES... insomma è sempre la solita minestra, riscaldata se vuoi, ma sempre uguale.
La mia opinione è che per ciò che riguarda una "macchina da divertimento" le specifiche tecniche e le caratteristiche hardware con nomi altisonanti non sono "assolutistiche" in termini di confronto, anzi...
Il software lo è già di più ma, anche in questo caso, è necessario pensare che in fin dei conti, l'elemento soggettivo è quello che più di ogni altro determina il nostro giudizio su un prodotto. Cerco di spiegarmi meglio: io mi rendo perfettamente conto del fatto che un gioco tipo ***Mario 64*** è realizzato in modo impeccabile ma, onestamente, appartiene ad una categoria di *videogames* che non mi interessa, non mi attira... non comprerei un Nintendo 64 per giocarlo (pur riconoscendone il valore). In linea di massima, avendo nel corso degli anni posseduto più o meno tutte le console che il mercato offriva, mi sento di dire che la "proposta software" (in linea di massima ripeto) di Nintendo non è in linea con i miei gusti. La tipologia di "gioco giapponese", evidente su Nintendo più che su chiunque altro, francamente non mi garba. Se accettiamo l'esistenza di situazioni di questo tipo, sappiamo che il voler affermare la superiorità di una macchina rispetto ad un'altra, è una cosa che lascia il tempo che trova. Mi verrebbe da dire: "*OK, Nintendo 64 è superiore tecnicamente alla PlayStation, il software non risente di problemi di "bad clipping" (sto facendo ovviamente affermazioni empiriche), bla bla bla...*" E allora? Preferisco mille volte un ***Overblood*** su

RECLAME

Eccovi le immagini dello spot televisivo di ***Bio Hazard 2*** diretta dal papà degli zombies in persona, George A. Romero (vedi anteprima del gioco sul numero scorso). Autore di classici indimenticabili della storia del cinema come *La Notte dei Morti Viventi, Zombi* e *Il Giorno degli Zombi*, il filmato promozionale – previsto esclusivamente per il Giappone - non mostra alcuna immagine del videogioco, ma presenta una Raccoon City invasa da orde *zombies*. Plasticoso, ma mitico. *Check it out!*

PlayStation (la scelta non è casuale visto che il titolo in questione ha qualche problemino di troppo) piuttosto che un fantastico ***Mario 64*** su Nintendo 64. Insomma, è anche questione di tipologie di gioco.
Personalmente mi piacciono i giochi di guida (e PlayStation nel bene e nel male, ne ha una caterva), le avventure dinamiche (cioè non "punta e clicca") tipo ***Resident Evil, Tomb Raider, Alone In The Dark***, rompicapo (***Tetris Plus, Kurushi***, etc.) e simulatori di combattimento aereo (ottimo ***Ace Combat 2***). Vorrei aggiungere un paio di considerazioni di altra natura.
Mi sento a volte "sommerso" di nuove uscite molte delle quali hanno elementi attrattivi nei miei confronti. Succede così che acquisto più software (non ho problemi ecomonici grazie a Dio!) di quanto riesca poi a metabolizzarne! Non riesco (causa lavoro ed impegni vari) a giocare abbastanza da "sfruttare" ciò che possiedo ma, d'altra parte, non riesco neanche a farmi sfuggire l'ultima valida proposta (ho sempre infatti acquistato ottimi titoli, in base ai miei gusti ovviamente, anche grazie a voi). Sono il solo a risentire di questa situazione o effettivamente la produzione di buon software (a livello soggettivo di ciascuno di voi) è ultimamente cresciuta?
Altro discorso. Non riesco a capacitarmi del fatto che ancora non esista un filone florido di avventure dinamiche. Possibile che gli ottimi esempi (anche a livello di vendita!) di Capcom e Core, non siano stati seguiti da altri sviluppatori? Forse solo adesso le cose cominciano a muoversi (se le anteprime che ho visto in giro manterrano le promesse). Come mai un genere che secondo me ha potenzialmente un numero elevatissimo di fruitori (dal ragazzino di sei anni fino ai "vecchietti" come me ed anche oltre) ha latitato (e forse ancora latiterà) per così tanto tempo?
Termino facendoti i complimenti per la rivista che surclassa ampiamente la concorrenza soprattutto a livello di contenuti, coscienza, serietà e professionalità.
Continuate così!
Ciao a tutti.
Francesco Cataldo
Modena

Mitica redazione di **Super PlayStation Console**,
sono un ragazzo possessore di Playstation, N64 e PC con 3Dfx e vi ho scritto per rispondere alla lettera di Luca Maggiolini apparsa sul numero 42 e per schierarmi dalla parte di Antonlucio Parrella. Caro Luca, questa lettera ha come unico scopo quello di farti capire quanto siano false e facilmente smentibili le tue considerazioni su Sony Playstation.
Premetto che sono un grande appassionato di videogiochi fin dai tempi del C64 ed ho sempre considerato Nintendo la miglior *software house* sul mercato, almeno fino all'uscita del N64. Da grande estimatore della casa di ***Super Mario***, ho fatto la follia di acquistare il N64 addirittura appena uscito in Giappone, pagandolo una milionata. Credevo che tale cifra sarebbe stata ricompensata dalla grande qualità del software.
Purtroppo mi sono dovuto ricredere, visto il basso livello sia qualitativo che quantitativo del software disponibile.
Innanzitutto, è davvero scandaloso che ad oltre un anno dall'uscita in Giappone non siano ancora disponibili picchiaduro e giochi di guida decenti, che sono i generi di maggior successo nel campo videoludico. Nel campo dei picchiaduro abbiamo schifezze (scusate il termine, ma qui proprio ci vuole...) del calibro di ***War Gods, Dark Rift*** e ***Mace*** che, messe insieme, non valgono nemmeno il primo (mitico) ***Tekken***, sicuramente superiore sia tecnicamente che dal punto di vista del *gameplay*. Stesso discorso per quanto riguarda i giochi di corsa: tralasciando ***Cruis'n Usa*** e ***Human Grand Prix***, nemmeno degni di considerazione, abbiamo prodotti piuttosto mediocri quali ***Multi Racing Championship*** e ***Top Gear Rally***. Ma le atrocità disponibili per l console della grande (si fa per dire) "N" non finiscono certo qui. potrei citare decine di titoli come ***Doraemon 64, NBA Hang Time, Dynamite Soccer, Hexen*** (ma avete visto ***Hexen 2*** per PC 3Dfx?), ***St. Andrews Golf, FIFA 64, Killer Instinct Gold*** ecc... Gli unici titoli veramente degni di considerazione sono ***Super Mario 64*** ed ***International Superstar Soccer 64. Blast Dozer*** è originale, ma non certo eccellente, ***Turok*** è discreto ma ha troppa nebbia e ***Goldeneye 007*** è penalizzato da una cronica ripetitività e da un incerto *frame rate*.
Il sopravvalutatissimo ***Mario Kart 64***, a parte il miglioramento cosmetico, non aggiunge un bel niente rispetto alla versione 16-bit. Il *racing game* mariesco riesce a divertire solo in *multiplayer*, risultando noioso e spesso frustrante giocando da soli. Non vedo cosa abbia di innovativo ***Star Fox 64***, alla lunga piuttosto noioso e ripetitivo.
Per quanto riguarda il software per PlayStation, titoli come ***Castlevania X, TOCA Touring Car, Tekken 2, Tobal 2***, l'originalissimo ***Bushido Blade, Oddworld, Resident Evil, Rapid Racer, Final Fantasy VII*** e molti altri (potrei citarne oltre 50), dimostrano che il successo della piattaforma Sony non è dovuto alla pubblicità, ma alla grande qualità, varietà e al prezzo accettabile del software. Titoli in uscita quali ***Tekken 3, Metal Gear Solid*** e ***Resident Evil 2*** (ho giocato la demo presente in ***Resident Evil: Director's Cut*** e ne sono rimasto senza parole) lasciano già intravedere la tragica fine a cui è prossima la Nintendo.
Non credo che tu possegga davvero una PlayStation, caro Luca, perchè se ciò fosse vero sono certo che non saresti dalla parte della Nintendo che questa volta, è inutile negarlo, ha toppato di brutto.
Roby

Ciao MBF,
Il possessore tipo della console Sony è un babbo patentato. Ha ragione Maggiolini quando scrive che PlayStation ha successo perché l'ha comprata anche chi, con i videogiochi, fino a ieri non c'entrava nulla. La base installata si è allargata e, per forza di cose, i mega esperti ora si trovano spalla a spalla con bambascioni che sbavano come vecchiette sdentate di fronte a filmini in computer grafica che vengono presentati come giochi. Non si spiegherebbe altrimenti il successo di titoli come ***Resident Evil*** (sopravvalutatissimo: il fatto che su PC abbia avuto zero successo dimostra che si trattava di un prodotto banale rivestito di grafica ai tempi galattica) o ***Final Fantasy VII***, che al di là della grafica ha un *gameplay* giurassico. E qua vorrei aprire una parentesi: Sony ci ha fatto penare per un anno (il gioco è uscito in Giappone nel gennaio del 1997, è arrivato in America a settembre e la stessa versione è stata pubblicata solo a novembre da noi: ridicolo!) e non l'ha nemmeno tradotto. Incredibile! Se c'era un gioco da tradurre quello era ***Final Fantasy VII*** e Sony cosa fa? Traduce roba inutile come ***Roscoe McQueen*** e poi ti spara i tre CD-ROM di ***Final Fantasy VII*** in inglese. Pazzesco. Chiusa parentesi. Il fatto è che tra dieci anni, quando i progressi

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI JAP/USA

PLAYSTATION UNIVERSALE L.389.000

ACE COMBAT 2	TEL
BIO HAZARD II	TEL.
BUSHIDO BLADE	L.99.000
BOMBERMAN WORLD	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
COBRA PSYCO GUN 2	TEL
CRITICAL BLOW	TEL
DAKAR 97	L.99.000
DRAGON BALL Z 1	L.89.000
DRAGON BALL Z 2	L.95.000
DRAGON BALL GT	L.129.000
EINHANDER	TEL
GRAN TURISMO+PAD ANALOG.	
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	TEL
GUNDAM THE BATTLE MASTER	TEL
Z GUNDAM	TEL
F1 97 EURO	L.95.000
HOKUTO NO KEN	L.139.000
KING OF FIGHTERS 96	L.129.000
INDY 500	TEL
XENOGEAR	TEL
LUPIN III	TEL
MACROSS	L.129.000
MARVEL S.HEROS	L.115.000
MOTOR TOON GP 2	L.79.000
NAMCO 2	L.49.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
OVER BLOOD 2	TEL
PUYO PUYO SUN	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
ROBOT WAR SHOOTING	TEL
ROCKMAN DASH	TEL
S. ADV. ROCKMAN 3D	TEL
SNOW BREAK	TELL
TOBAL 2	L.139.000
TIME CRISIS	TEL
FINE SCORTA:	
BURNING ROAD USA	L.49.000
LOADED USA	L.39.000
CYBERSPEEDWAY USA	L.39.000
PO'ED USA	L.39.000

GIOCHI JAP/USA

ARC THE LAD MONSTER GAME	TEL
ARMORED CORE	L.119.000
BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT	TEL
BODY HAZARD	L.99.000
CART WORLD SERIES	L.89.000
CASTLEVANIA X	TEL
CYBERBOTS	TEL
EINHANDER	TEL
EOS	TEL
FRONT MISSION ALTERNATIVE	TEL
METAL SLUG	TEL
FIGHTING FORCE	TEL
FINAL MATCH TENNIS	L.49.000
GHOST IN THE SHELL	L.129.000
GRAND TOUR RACING	L.115.000
GUN BALLET	L.95.000
GUNBIKE	TEL
NASCA RACING USA	L.59.000
MINI 4WD	EL.
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	L.115.000
MOTO RACER	TEL
NEED FOR SPEED RALLY	TEL.
OVERDRIVING SKYLINE	TEL
PARAPPA THE RAPPA EURO	L.79.000
PUZZLE FIGHTERS 2 EURO	L.79.000
PUYO PUYO THE ULTIMATE	TEL
PUZZLE BOBBLE 3	TEL
RAYSTORM	L.119.000
SENNA KART DUEL 2	TEL
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	TEL
STREET FIGHTER COLLECTION	TEL
TENCHU	TEL
TOMB RAIDER 2	TEL
TOTAL NBA 97 EURO	L.69.000
ZERO DIVIDE 2	L.99.000
VIRTUAL HIRYUKO NO KEN	TEL
XENOGEAR	TEL

GIOCHI USATI PAL L.29.000/39.

CAVO RGB SCAT	L.27.000
JOYPAD SONY	L.37.000
MEMORY CARD 15B	L.39.000
MEMORY CARD 120 SLOT	L.69.000
CAVO LINK	L.29.000
PAD ANALOGICO	L.69.000
PAD ANALOGICO VIBR.	L.99.000
PISTOLA NAMCO	L.99.000

ATTENZIONE!!!!
SPEDISCICI UN GIOCO PER PSX +LIT.18.000 E POTRAI RICEVERE UN GIOCO USATO A TUA SCELTA
LA SPEDIZIONE E' COMPRESA NELLE LIT. 18.000.

BRICIOLE

UN RINGRAZIAMENTO PARTICOLARE A SERGIO CONCAS PER LA BELLISSIMA LETTERA. FATTI RISENTIRE.

"GESÙ! ANCORA LE DIATRIBE SUL MIGLIORE SISTEMA! NEL "LONTANO" 1988 MI ACCINGEVO A COMPERARE IL MIO PRIMO NUMERO DI ZZAP!, QUELLO CON LA COPERTINA DI *BATMAN* E LA RECENSIONE DI *THE UNTOUCHABLES*) E NELLA POSTA SI SCONTRAVANO I SUPPORTERS DI C64, AMSTRAD E SPECTRUM. ORA SIAMO ALLO STESSO PUNTO..." *(NICHOLAS SICKBOY WIELAND). GIÀ: 1988-1998. CAMBIANO PIATTAFORME, LEADER CARISMATICI, LEADER POLITICI, CAMPIONI DI CALCIO, MA UNA SOLA COSA RESTA: LA POLEMICA...*

TOCA? *STOCAZ... (VEDERE LETTERA DI FEDERICO FASCE).*

tecnici avranno raggiunto livelli incredibili, di un titolo come *Final Fantasy VII* che ha puntato tutto sulla grafica non se ne ricorderà più nessuno, mentre ci sarà ancora gente che giocherà a *Zelda* o *Secret of Mana 2* per SNES, un vero capolavoro di giocabilità. Ma il giocatore medio PlayStation non sa nemmeno che cosa siano questi titoli e si limita ad esaltare tutto quello che gli capita a tiro. *V-Rally* è un altro titolo mega sopravvalutato. A parte un'ottima grafica, è lontano anni luce persino da *Sega Rally* per Saturn in termini di giocabilità, metà dei percorsi sono ripetuti platealmente con pochissime variazioni eppure il gioco ha venduto un sacco: non mi stupisco, del resto le alternative sono tutte da dimenticare... Con questo non voglio scatenare polemiche: del resto dialogare con l'utente-medio PlayStation è impossibile oltrechè inutile. Il problema però non è in PlayStation o in Sony, è nei videogiochi stessi. La situazione è a dir poco drammatica. Le console sono di una piattezza assoluta (Nintendo non sa più che pesci pigliare, Saturn è ormai carne morta e PlayStation ha quindicimila giochi e nemmeno un capolavoro... *Tomb Raider 2*? Ma fatemi il piacere...), i PC sono limitati da un hardware che invecchia a ritmi insostenibili. La componentisca del PC è obsoleta prima ancora di raggiungere gli scaffali. Prendiamo 3Dfx: non appena le software house cominciano a sviluppare software nativo, ecco che annunciano il successore della scheda acceleratrice (uscita prevista: febbario/marzo '98) ovviamente incompatibile con la precedente. Pentium II: bello e veloce, però devi cambiare il tuo MMX appena acquistato e già che ci sei investire in una nuova *motherboard*... Ridicolo a dir poco. Figuriamoci se spendo tre milioni all'anno in aggiornamenti solo per una grafica più definita (perché in fondo è solo di questo che si tratta: grafica, immagini... La giocabilità è rimasta ferma da un decennio e non c'entra nulla la nostalgia: è un dato di fatto). Non ci sono alternative, quindi? Non per quanto riguarda il divertimento casalingo. I videogiochi autentici sono i *coin-op* (del resto i primi sistemi sono nati al bar e quindi imbastarditi in forma di console). Le cose migliori escono in sala: lì la tecnologia viene sfruttata al massimo per creare prodotti effettivamente giocabili e divertenti. Niente *bug*, niente *pacthes*, niente puttanate. A questo punto vi chiedo: passi **SUPER** per i bambinetti brufolosi che spendono ore a discutere se *Formula 1 '97* sia meglio di *Formula 1*, ma perché non realizzate una rivista veramente seria, alla **EDGE**, dedicata esclusivamente ai gioca da bar? Via i punteggi, via le lettere inutili di chi si lamenta dei giudizi (che palle! Possibile che c'è ancora gente che contesta le recensioni? Ma non hanno niente di meglio da fare?), via l'ennesima anteprima del solito *platform* 3D! Sarebbe ora di cominciare a parlare di cose serie, di videogiochi per adulti.

A presto e complimenti per l'ottimo lavoro,

Nicola

Roma

Una pubblicazione dedicata esclusivamente ai* coin-op*? Non avrebbe vita facile, soprattutto in Italia. Personalmente ritengo che sarebbe più costruttivo trattare una dimensione tutt'altro che marginale dell'industria del divertimento elettronico sulle pagine delle testate esistenti. Non a caso,* Super PlayStation Console *e* Mega Console *sono le uniche riviste di videogiochi italiane che pubblicano resoconti aggiornati delle più importanti manifestazioni dei giochi a gettone come l'*AOU *o il* JAMMA Show*. I vari comparti dell'intrattenimento elettronico sono complementari, non antitetici. Il mio ideale resta l'approccio olistico al divertimento digitale, anche se il mercato attuale ha dato ragione a due piattaforme su tutte: PlayStation e PC. Ma il mercato videoludico è fluido, volatile e la stampa di settore ha tempi di reazione abbastanza rapidi...

L'hanno fatto. Di nuovo. Prendete il numero di novembre di **SPC**, recensione di *TOCA Touring Club Championship* e leggete in fondo alla seconda colonna della seconda pagina di recensione. Cito testualmente quello che c'è scritto: *"TOCA Touring Club Championship vanta un commento parlato in italiano sorprendentemente intelligente: mitici i commenti lapidari del tipo: pessima prestazione della Nissan, e così via. Scordatevi lo pseudo-Frizzi del primo* Formula 1 *o De Adamich di F1'97: i commenti sono generalmente pertinenti e piuttosto vari"*. Bene, wow, finalmente una telecronaca ben fatta... Ora uscite e andatevi a comprare il gioco (che è davvero molto bello). Giocate e ditemi cosa ne pensate di questo meraviglioso commento. No, anzi, non ditemelo, voglio indovinare... *"Ehi, ma il commento è ridotto all'inizio e alla fine della gara! Ma allora perché il recensore lo ha paragonato a quello degli F1 che invece continuano durante la gara descrivendone gli aspetti salienti?"*

Io provo a formulare due ipotesi:

1. Il recensore non sa l'italiano e per di più non ha neanche giocato ai due *Formula 1*, e ha messo giù la frase come gli veniva senza spiegarsi in maniera sufficientemente chiara.
2. Il recensore ha provato la solita beta nella quale era presente il commento intero che nella fase finale è stato poi ridotto.

In ogni caso io mi chiedo: per quanto ancora verremo presi per il culo in questa maniera? Io il gioco l'ho comprato anche per la presenza di quel commento, e allora quelli di **SPC** mi hanno di fatto fregato tramite un'informazione distorta.

Perché MBF non scende dal suo scranno di *"signor sotutto"* e non inizia a parlare come mangia invece di nascondere la sua ignoranza dietro a ridicoli inglesismi come "fruizione", "performare" e (questo è davvero una perla) "massivo"?

Perchè le riviste non puntano ad un'informazione più chiara ed onesta invece di continuare a tradurre recensioni e a recensire beta al 40%???

See Ya

Federico 'Fax' Fasce

fax@village.it

P.S. una copia di questo msg è inviata per conoscenza anche al signor MBF.

Tre aporie grosse come una casupola. La prima: mi attribuisci una recensione che non ho mai scritto. Secondo: lamenti un presunto abuso di inglesismi, quando l'etimologia dei termini citati ad esempio è tutt'altro che anglofila. "Fruire" deriva infatti dal latino e significa "usare qualcosa traendone utilità e giovamento", "Performare" risale al latino tardo, ma si trova anche nel francese "parformer" ed è sinonimo di "compiere". Infine, "massivo" è un aggettivo che significa "che interessa tutta una massa" ed è l'italianizzazione del francese "massif", non dell'inglese "massive". Quando si ignora il significato di una parola, il buonsenso direbbe di cercarlo sullo Zingarelli di turno, non lanciare accuse gratuite a chicchessia. Terzo: i contenuti di Super PlayStation Console *sono per lo più autoctoni. Forse ti stai confondendo con altre testate PlayStation che si definiscono "italiane" quando in realtà sono la pedissequa traduzione dell'originale inglese. In ogni caso, l'associazione è assolutamente fuori luogo. Lascio ora la parola all'autore del pezzo su* TOCA Touring Car Championship*, JA.*

"L'idea che abbia voluto "fregare" i lettori per convincerli a comprare TOCA Touring Car Championship *è paranoia pura. Lungi da me il desiderio di "prenderti per il culo". La recensione è stata effettuata su una versione recensibile del gioco regolarmente autorizzata da Codemasters. La nostra politica è quella di testare prodotti il più possibile completi e non certo beta (in)complete al 40%. Il fatto che il commento sia presente prima e dopo la gara non inficia minimanente il mio giudizio relativo all'appropriatezza. In* Formula 1 *e '97 di Psygnosis si verificano irritanti discronie tra commento e azione (fatto di cui dovresti essere a conoscenza se ci hai giocato almeno un po') sottolineate in modo chiaro dallo stesso End nella recensione apparsa su* Super PlayStation Console *41, (pagina 63). Per amore della chiarezza, posso riformulare la frase in questo modo: "in TOCA Touring Car Championship* il commento pre e post gara è vario e pertinente*". Scusa se, avendo solo due pagine a disposizione per testare un prodotto complesso come il* racing *Codemasters mi sono soffermato maggiormente su aspetti a mio avviso cruciali come giocabilità e realismo invece di trattare più a fondo la videocronaca. Ne approfitto per aprire una parentesi: ma cos'è tutta questa enfasi sul parlato? Ormai nemmeno le bimbe di tre anni si entusiasmano di fronte alle bambole che ripetono all'infinito "*Mamma, mi scappa la pipì*"... Che cosa aggiunge al* gameplay *una frase come "*L'ho visto! C'è stato un contatto!*"? Personalmente, trovo il commento fastidioso e intrusivo specie quando le sbavature sono frequenti (vedi i due* Formula 1*). La sua unica funzione di omologare l'esperienza ludica a quella televisiva. Ora, a me dei videogiochi che fanno il verso alla tv non me ne può fregare di meno, quindi approvo la scelta Codemasters di limitare le parole e migliorare i contenuti ludici (e lo stesso plauso va a* CART World Series*). Il giorno in cui le software house smetteranno di investire milioni per pagare inutili commentatori televisivi e reinvestiranno quei soldi in Ricerca & Sviluppo, sarò un videogiocatore contento. Cosa mi importa se* Formula 1 *'97 ha la voce di De Adamich se l'opzione di gioco in coppia è patetica e l'*engine *perde poligoni a tutto andare? In ogni caso, nelle mie prossime recensioni terrò in maggiore considerazione il fatto che una parte dei lettori considera il commento un aspetto fondamentale del gioco. A presto.*

Gianandrea."

Suddivisione Schermo

Collisione 3D

Effetti Variabilità Climatica

Stagione 1997

FORMULA 1 97

OPZIONE 2 GIOCATORI, CON SCHERMO DIVISO IN ORIZZONTALE O VERTICALE.

VISTA DALL'ABITACOLO.

TUTTI I PILOTI, I TEAM ED I CIRCUITI DELL'INTERA STAGIONE '97.

OPZIONE DI MODALITÀ GIOCO ARCADE E GRAND PRIX.

COMMENTO IN ITALIANO DI ANDREA DE ADAMICH.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE MIGLIORATA CHE PERMETTE AI PILOTI E ALLE VETTURE DI REAGIRE CON PIÙ REALISMO ALLE DIVERSE CONDIZIONI ATMOSFERICHE.

FORMULA 1 '97

UNA NUOVA STAGIONE

UN GIOCO NUOVO

Distribuito da:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
www.playstation.it

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 Psygnosis Limited. All rights reserved. Psygnosis, the Psygnosis logo and Formula 1 are trade marks or registered trade marks ©1990-7 Psygnosis Ltd.
ALL RIGHTS RESERVED.

PSYGNOSIS

PlayStation

PC CD ROM

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Carissimo Matteo,
mi voglio innanzitutto complimentare con tutti voi di SPC per il vostro impegno a migliorare sempre la già eccellente rivista (non mi stancherò mai di dirlo).
Questa volta ti scrivo per porti una domanda che credo in molti ti avranno fatto ultimamente: perchè mai la versione europea del joypad analogico Sony NON possiede alcun effetto *feedback*? Se è vero che si tratta di un problema di *copyright*, perchè Sony non ci ha pensato prima e perchè in Giappone può essere venduto? Mi chiedo poi se il *copyright* sia sul componente (in tal caso non potevano inventarne uno nuovo?) o sull'idea, il che mi sembrerebbe molto strano. Oppure Sony, consapevole che il modello giapponese arriva in tutto il mondo con il mercato parallelo, non avrà trovato un modo strano per vendere due prodotti volutamente diversi?
Tanti cari saluti,
Giovanni Ruga
s167113@studenti.ing.unipi.it

Ritengo che la mancata distribuzione del pad analogico vibrante in Europa e negli Stati Uniti sia imputabile a questioni di carattere tecnico, non legali. SCEE non ha fornito alcuna spiegazione ufficiale pertanto non possiamo che formulare delle ipotesi. La decisione di Sony of Japan di interrompere la vendita della prima generazione del* controller *analogico a vantaggio di una seconda dotata di doppio effetto di* feedback *mi fa pensare che a) la prima versione non abbia dato sufficienti garanzie di affidabilità e/o che b) Sony abbia condotto un semplice test di mercato in Giappone in previsione di un lancio planetario. Stando ad indiscrezioni, sembrerebbe che che il nuovo pad a doppio effetto di vibrazione sarà distribuito in occidente insieme alla versione PAL di* Gran Turismo, *la prossima primavera. Inutile rivolgersi a Sony per avere delucidazioni. Del resto, è comprensibile che non ammettano l'esistenza della seconda versione avendo migliaia di pad non vibranti ancora da smaltire...

GUNDAM *SU* PLAYSTATION? *DA DIMENTICARE... (VEDI* LETTERA DI PIERGIORGIO*)*

Ciao,
mi chiamo Piergiorgio sono un nuovo acquirente di PlayStation nonchè della vostra rivista che seguo dal numero 40. Dopo anni di silenzio - la mia prima lettera risale ai primi numeri di TGM dove, se non mi sbaglio, mi rispondeva un certo MBF - mi sono deciso a scriverti nuovamente passando dalla carta alla posta elettronica per farti alcune domande.
Sfogliando la vostra rivista mi è capitato di vedre delle pubblicità di giochi riguardanti i mitici robot giapponesi come *Super Robot Wars 1* e *2*, *Gundam History*, ecc. Sai dirmi come sono e a che tipologia di giochi appartengono (spara-tutto,combattimenti...)?
Siccome sono un grande apassionato di *Gundam* mi sapresti dire se fra i titoli usciti ce n'è uno decente? Di solito nei giochi con protagonisti i personaggi degli *anime* le musiche di sottofondo sono quelle della serie televisiva? Visto che il giapponese non lo mastico bene vedremo mai su **Super PlayStation Console** una mega guida completa su *Tobal 2* che ci permetta, oltre che di apprendere nuove mosse, di districarci tra i menu rigorosamente *jap*? Ti saluto facendo, a te e atutti quelli che lavorano per **Super PlayStation Console**, i complimenti per la rivista che aprezzo sia per le recensioni obiettive, nei limiti della sogettività di chi è chiamato a giudicare un gioco, sia per il fatto che date spazio anche a titoli giapponesi.
Piergiorgio
Via e-mail

***La maggior parte dei videogiochi ispirati ai classici robottoni della tradizione animata giapponese sono purtroppo pessimi dal punto di vista ludico. Uno dei meno peggio è* Gundam: The Battle Master, *picchiaduro bidimensionale recensito sul numero 40 di* Super PlayStation Console *(75%). Se vuoi un consiglio spassionato, lascia perdere Bandai e gettati nelle braccia di SquareSoft. Il robotico* Xenogears *(29 gennaio in Giappone) sembra avere tutte le caratteristiche che vai cercando (a parte il* soundtrack *ispirato alle sigle dei cartoni animati, quello lo puoi scordare). Per quanto concerne* Tobal 2, *abbiamo pubblicato una serie di trucchi sullo speciale* PlayStation: Trucchi, Guide & Soluzioni.

Ciao MBF,
premetto che seguo la vostra rivista da poco tempo quindi vorrete scusarmi se chiederò delucidazioni circa argomenti già trattati. Nel numero di novembre, nell' articolo **Jamma Show**, mettete in evidenza come i *coin-op* che hanno per soggetto la pesca sportiva siano molto gettonati (in questo specifico caso in Giappone), anche se credo che in America la cosa sia ancora più evidente viste le tradizioni. Pertanto vorrei sapere se esistono giochi per PlayStation, in quasiasi versione, che abbiano per soggetto questo sport sia di acqua dolce che nel Big Game marino e meritino un acquisto per la buona fattura o se sono previste prossime uscite. A presto,
Marco
narmar@ntt.it

L'unico titolo che mi sovviene è* Black Bass *di Hot-B. Interamente poligonale, la simulazione per piccoli "Sampei" è apparsa qualche mese fa sul mercato americano. Non l'ho visto, per tanto non posso pronunciarmi sulla sua qualità. Cosa ancora più grave, di pesca non so praticamente nulla e un mio eventuale giudizio avrebbe ben poco valore. Ma sto provvedendo grazie a* Seasons, *il canale del pacchetto D+ dedicato a caccia e pesca. Proprio stasera è prevista la dodicesima puntata sulle trote salmonate del Kentucky con i consigli di Charles White. Semplicemente mperdibile...

BLACK BASS: *PESCARE SU* PLAYSTATION *(VEDI* LETTERA DI MARCO*).*

Carissimi di SPC,
seguo l'evoluzione di computer e console da anni, ma solo oggi per la prima volta ho deciso di scrivere a una rivista (leggevo pubblicazioni del settore dai tempi di ZZAP! e TGM e vi ritengo i migliori). Arrivo subito al sodo per non annoiarvi con i complimenti e passo subito al mio problema. È mai possibile che non sia riuscito a reperire in nessun modo (internet, libri, pubblicazioni) informazioni relative alla programmazione su PlayStation ? Capisco che la Sony non vuole per non ricadere nella situazione dei PC, ma qualche informazione ci deve pure essere!
Ciao,
Luca Nunno
l.nunno@studenti.to.it

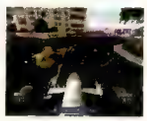
Per venire incontro alle esigenze dei programmatori in erba, Sony ha introdotto* Net Yaroze, *un kit di sviluppo dai costi relativamente contenuti (circa 1.500.000 lire) che comprende una console multistandard,* tool *e librerie grafiche e cavi di collegamento al PC. Per ulteriori informazioni ti consiglio di leggere lo speciale pubblicato sul numero 38 di* Super PlayStation Console. *Se hai la possibilità di collegarti in rete, troverai ulteriori notizie sul sito* **http://www.scee.sony.co.uk/yarinfo/index.html**. *Buona fortuna...

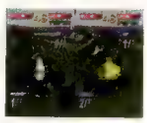
Caro Matt,
Seguo ormai da qualche tempo la vostra splendida rivista e ho apprezzato tutti i miglioramenti che avete apportato in questi mesi. Ti scrivo per porti alcune domandine che mi stanno particolarmente a cuore:
1. Cosa vuol dire che giochi come *Formula 1 '97* utilizzano l'"alta risoluzione"?
2. Per terminare *Crash Bandicoot 2* bisogna necessariamente raccogliere tutte le gemme colorate?
3. Sono previste le pubblicazioni delle versioni PAL di *Armored Core* e *Bushido Blade*?
Gianluca Grassi
Trezzano sul Naviglio (MI)

1. Dunque, ricapitoliamo. I programmatori PlayStation possono utilizzare fino a dieci differenti risoluzioni. Cinque di queste sono definite "low-res" o bassa risoluzione. Si tratta di modalità grafiche non-interlacciate, caratterizzate da una risoluzione verticale pari a 240 pixel e una risoluzione orizzontale compresa tra 256 e 640 pixel. Nei giochi sviluppati in modalità non-interlacciata, la velocità massima di aggiornamento dello schermo è di 30 frames al secondo. Le cinque modalità grafiche rimanenti o "hi-res" sono invece interlacciate. Si distinguono dalle prime per una risoluzione verticale superiore a 240 (il massimo è 640). Nella modalità interlacciata, le immagini possono essere aggiornate a una velocità massima di 60 quadri al secondo. Ora, nei giochi dell'ultima generazione come Colony Wars o Formula 1 '97 i programmatori utilizzano una risoluzione di 512x240 (definita "mid-res" ma spacciata per "hi-res"). I risultati sono nettamente migliori rispetto ai titoli convenzionali: le texture, ad esempio, appaiono maggiormente definite e l'effetto di spixellizzazione è molto meno marcato. Quando ci avviciniamo a un mostro in Final Doom, lo vedremo scomporsi in un pasticcio di punti. In Colony Wars, invece, anche cozzando contro lo scafo di un gigantesco incrociatore, l'effetto è meno evidente.
2. Nope. Crash 2 può essere terminato anche con una percentuale relativamente bassa (inferiore al 60%), ma in questo caso ci viene comunicato che la nostra missione non può considerarsi conclusa per tanto verremo rispediti in battaglia alla ricerca delle cinque gemme colorate (verde, rossa, gialla, blu e viola). L'ultimo combattimento ci impegna in un corpo a corpo con il malvagio Dr. Neo Cortex.
3. Sì. Armored Core sarà in tutti i negozi il sei marzo prossimo, mentre Bushido Blade è previsto per la fine di febbraio. Segnalo che in Giappone è uscito da qualche settimana il seguito di Armored Core, sottotitolato Armored Core Phantasma e che SquareSoft sta lavorando a Bushido Blade 2.

Hi, MBF
Alcune veloci domande:
1. Quando uscirà *Wild Arms* PAL?
2. Uscirà mai *Persona* in versione PAL?
3. Uscirà mai *Tobal 2* in NTSC USA oppure PAL?
4. Quali RPG BELLI usciranno prossimamente in Europa a livello di *Suikoden* o del mitico *FFVII*?
Grazie.
Matteo Della Torre
deltorre@itc.it

1. Non è previsto per il momento.
2. Non mi risulta.
3. Non credo.
4. Se stai cercando giochi di ruolo, lascia perdere le proposte PAL. Il 27 gennaio sarà infatti distribuito sul mercato americano Final Fantasy Tactics, mentre nel marzo del 1998 uscirà Breath of Fire III. La versione inglese di Saga Frontier è prevista per il 31 marzo. Ti rimando alle rispettive recensioni apparse su Super PlayStation Console.





FORMULA 1 '97: *ALTA RISOLUZIONE O SEMPLICE "MID-RES"? (VEDI LETTERA DI GIANLUCA).*

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - AMIGA - NINTENDO 64
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

4 - 4 - 2	E	74000
ACE COMBAT 2	E	88000
ACTUA SOCCER 2	E	94000
ADIDAS POWER SOCCER INT. 97	E	64000
AGENT ARMSTRONG	E	88000
AGILE WARRIOR	E	78000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	78000
BROKEN SWORD	E	78000
BROKEN SWORD 2	E	TEL.
BUBSY 3D	E	88000
BUST A MOVE 2	E	49000
BUST A MOVE 3	E	77000
CASTELVANIA	E	TEL.
COLONY WARS	E	TEL.
COMMAND 2C RED ALERT	E	92000
COOL BOARDERS	E	78000
CRASH BANDICOOT	E	88000
CRASH BANDICOOT 2	E	TEL.
CROC	E	88000
DARK FORCES	E	79000
DESCENT 2	E	82000
DESTRUCTION DERBY 2	E	84000
DIE HARD TRILOGY	E	84000
DISCWORLD 2	E	88000
DISRUPTOR	E	78000
DRAGON BALL FINAL BAUT	J	TEL.
DUKE NUKEM 3D	E	TEL.
EXCALIBUR	E	88000
EXTREME 2	E	68000
EXUMED	E	84000
FIFA 98	E	89000
FIGHTING FORCE	E	TEL.
FINAL FANTASY VII	U	TEL.
FORMULA KARTS	E	86000
FORMULA ONE 97	E	94000
G POLICE	E	89000
HARD CORE 4X4	E	78000
HERCULES	E	88000
HEXEN	E	68000
INT. SOCCER PRO	E	92000
INT. SS SOCCER DELUXE	E	64000
KURUSHI !	E	77000
JONAH LOMU RUGBY	E	88000
JURASSIC PARK - LOST WORLD	E	89000
KING OF FIGHTERS 95	E	68000
LIFEFORCE TENKA	E	78000
MADDEN NFL 98	E	86000
MAGIC CARPET	E	74000
MARVEL SUPER HEROES	E	TEL.
MDK	E	TEL.
MEGAMEN X3	E	78000
MICRO MACHINE V3	E	88000
MONSTER TRUCKS	E	84000
MOTO RACER	E	88000
MOTOR TOON 2	E	78000
NAMCO MUSEUM 1-2-3-4-5	E	TEL.
NBA LIVE 97	E	74000
NBA LIVE 98	E	89000
NHL 97	E	78000
NHL 98	E	86000
NHL FACE OF 97	E	74000
NIGHTMARE CREATURES	E	88000
NUCLEAR STRIKE	E	88000
ODD WORLD-ABE'S-ODDYSEE	E	94000
OLYMPIC SOCCER	E	58000
OVER BOARD	E	88000
PANDEMONIUM	E	78000
PARAPPA THE RAPPER	E	74000
PGA TOUR GOLF 97	E	78000
PGA TOUR 98	E	86000
PORSCHE CHALLENGE	E	64000
POWER SOCCER 2	E	TEL.
RAGE RACER	E	84000
RALLY CROSS	E	68000
RAPID RACER	E	88000
RAY STORM	E	78000
REBEL ASSAULT II	E	74000
RE LOADED	E	84000
RESIDENT EVIL	E	78000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	E	88000
RIOT	E	68000
ROSCO MC QUEEN	E	88000
SAMURAI SHOWDOWN III	E	74000
SINDACATE WARS	E	88000
SOUL BLADE	E	92000
SOVIET STRIKE	E	84000
SPIDER	E	78000
STAR GLADIATOR	E	64000
STREET FIGHTER ALPHA 2	E	78000
STREET FIGHTER EX PLUS	E	88000
STREET FIGHTER ZERO	E	78000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	E	74000
TETRIS PLUS	E	94000
TIME COMMANDO	E	68000
TIME CRISIS + PISTOLA	E	TEL.
TOCA TOURING CARS	E	92000
TOKYO HIGHWAY	E	74000
TOMB RAIDER	E	78000
TOMB RAIDER 2	E	TEL.
TOTAL DRIVING	E	94000
TOSHINDEN 3	E	88000
TOTAL NBA 97	E	72000
TWISTED METAL 2	E	68000
VIRTUAL POOL	E	88000
V - RALLY	E	84000
WARCRAFT II	E	89000
WING COMMANDER IV	E	78000
ZETA	E	TEL.
TITOLI PLATINUM		TEL.
OCCASIONI DA LIRE		30000

COMBINAZIONI CONSOLE PLAYSTATION CON SOFTWARE E HARDWARE
PLAYSTATION UNIVERSALE
SPEDIZIONE DELLA MERCE CON MINIMO COSTO
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

PAGAMENTI DILAZIONATI SENZA INTERESSI
PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
PREZZI PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE

ACCESSORI
ANALOG CONTROLLER L.58000 - MOUSE L.58000
MULTITAP L.78000 - CONTROLLER DA L.28000
MEMORY CARD - TELEFONARE

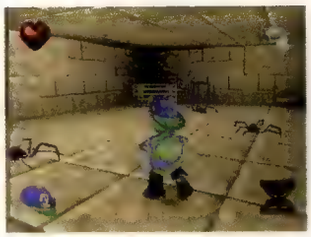
Playworld

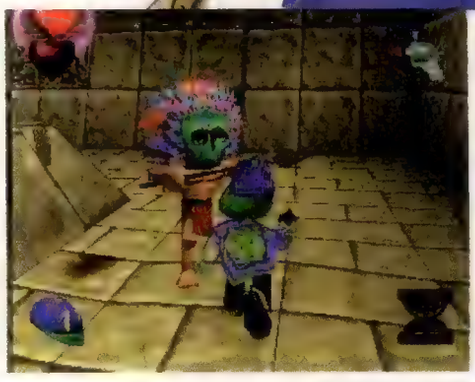
Videogames at twice the normal speed

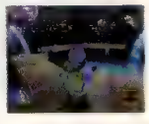
AZIONE: *CONTRA* ● ***RACING:*** *NEED FOR SPEED III* ● ***PICCHIADURO:*** *DEAD OR ALIVE* ● ***SPORT:*** *POWERBOAT RACING* ● ***UPDATE:*** *NINJA* ● ***AVVENTURE:*** *THE FIFTH ELEMENT*

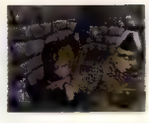
Rascal

SVILUPPATO DA TRAVELLERS TALES PER PSYGNOSIS, ***Rascal*** è un *platform/action* tridimensionale che presenta soluzioni tecniche di grande spessore. Sei mondi, tempi di caricamento ridotti a zero grazie a nuove modalità di compressione, livelli particolarmente estesi sono solo alcuni dei punti di forza del gioco. Previsto per marzo in Italia, ***Rascal*** vanta animazioni a 60 *fps, texture mapping* ambientale in tempo reale e una azione frenetica. Le ambientazioni sono interamente tridimensionali: il giocatore non sarà costretto a seguire un pattern prefissato, ma potrà spaziare liberamente nel mondo virtuale. Disegnato da Jim Henson (Creature Workshop, *"quelli del Muppet Show"*), ***Rascal*** sembra destinato a diventare la nuova icona videoludica PlayStation. Ma con avversari del calibro di ***Gex: Enter the Gecko***, sarà tutt'altro che facile...



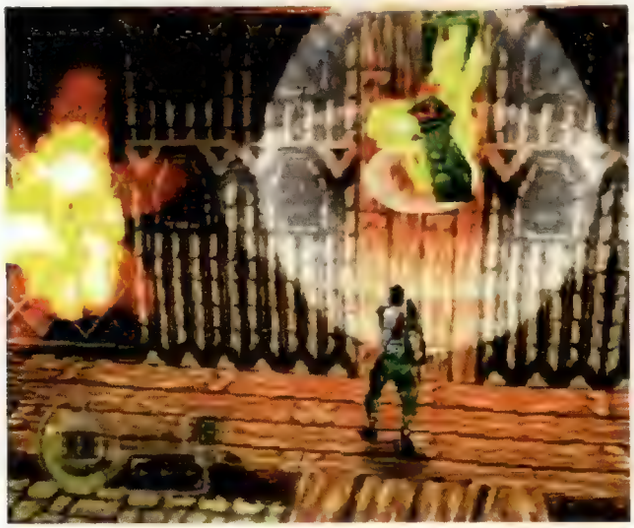


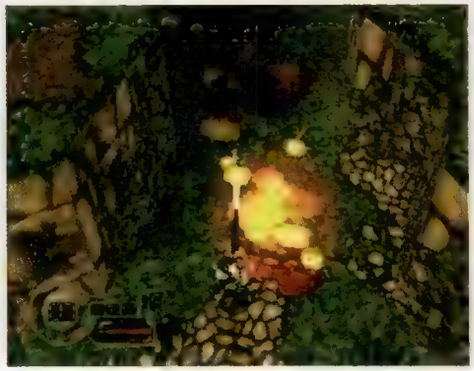


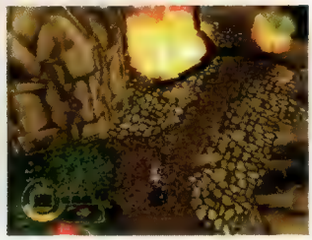


Super Contra

ECCO A VOI LE PRIME IMMAGINI DEL NUOVO CONTRA *PER SONY PLAYSTATION.* Provvisoriamente intitolato *"**Project C**"*, il gioco è stato nuovamente sviluppato dal team Appaloosa, responsabile del piattissimo e criticatissimo ***Contra: Legacy of War***. Al pari del suo sfortunato predecessore, anche *"**C**"* è ambientato in un mondo interamentre tridimensionale. L'uscita di "C" è prevista per marzo. Ulteriori informazioni sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**. Konami ha inoltre annunciato la data di commercializzazione dell'attesissimo ***Metal Gear Solid***: aprile 1998 in Giappone, giugno/luglio in Europa (leggi: settembre).

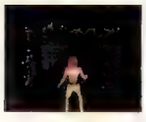




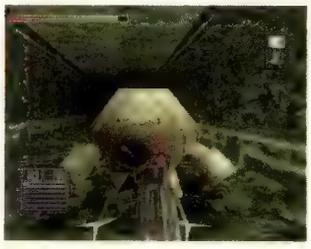


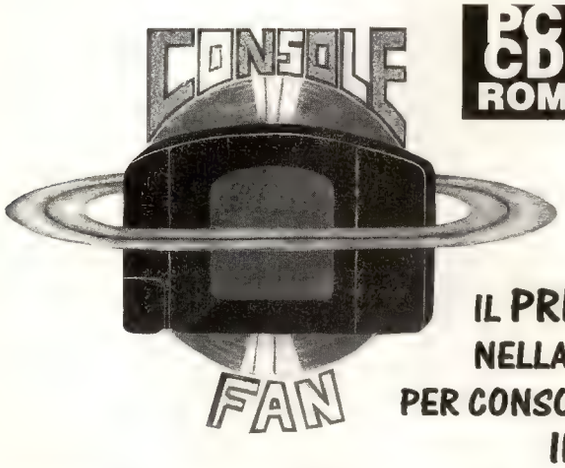
The Fifth Element Hybrid

LA SPLENDIDA MILLA JOVOVICH – O MEGLIO, LA SUA TRASPOSIZIONE VIRTUALE – È LA PROTAGONISTA DI THE FIFTH ELEMENT, avventura tridimensionale prevista per la fine di marzo. Sviluppata da Kalisto (***Nightmare Creatures***), ***The Fifth Element*** rappresenta la risposta francese a ***Tomb Raider***: il gioco è suddiviso in quindici livelli che riprendono i momenti *clou* del kolossal bessoniano. *TFE* consente di controllare, oltre alla rossa Leeloo anche il muscoloso Korben Dallas (Bruce Willis nel film). Generalmente i giochi su licenza sono crapposi all'inverosimile, ma ***The Fifth Element*** potrebbe rappresentare la classica eccezione che conferma la regola...



ARRIVA DA ELITE L'ENNESIMO SPARATUTTO IN SOGGETTIVA ALLA **DOOM.** Ambientato in un futuro dominato dalla cibernetica, ***Hybrid*** promette ore di *blastaggio* spensierato nei sotterranei di una base aliena. Tra le peculiarità del gioco segnaliamo la possibilità di indossare i panni di due mercenari rambesco, di una pulzella che asomiglia vagamente a Chun Li di ***Street Fighter*** e di un alieno viscido quanto basta. Avremo chiaramente a disposizioni dozzine di armi per maciullare i nostri avversari. ***Hybrid*** è suddiviso in nove livelli ambientati in *dungeons* tenebrosi. Da quanto abbiamo potuto vedere, il ritmo dell'azione è piuttosto elevato, mentre sul fronte dell'originalità, davvero non ci siamo. Recensione imminente...





PC CD ROM

PlayStation.

A PISA

IL PRIMO ED UNICO NEGOZIO SPECIALIZZATO
NELLA VENDITA DI VIDEOGIOCHI ED ACCESSORI
PER CONSOLE E COMPUTER.
IMPORTAZIONE DA TUTTO IL MONDO.
MODIFICA DI TUTTE LE CONSOLE, RITIRO E VENDITA DELL'USATO.

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA.

CONSOLE FAN
Via Dante Alighieri, 45
56010 Ghezzano - PISA
Tel. - Fax 050/878622

Nintendo

SEGA SATURN

APERTO TUTTI I GIORNI
DOMENICHE COMPRESE
CHIUSURA SETTIMANALE:
LUNEDÌ MATTINA

Racing News

GALATTICO! DA QUANDO È ARRIVATA IN REDAZIONE LA BETA COMPLETA AL 50% DI GRAN TURISMO che Sony ha provveduto ad inviare alle testate del settore, ci siamo dimenticati completamente degli altri giochi di corsa usciti fino a oggi per Sony PlayStation. Il *demo* si apre con una spettacolare introduzione in computer grafica, seguita dal menu principale da cui si può accedere solo all'opzione *Quick Arcade* e non a quella *Gran Turismo*. In termini di giocabilità, sembra che i giappo abbiano fatto davvero un ottimo lavoro. Il controllo delle vetture è molto realisitico e varia sensibilmente a seconda del tipo di auto selezionata. Il demo offriva trenta modelli (contro i150 della versione finale) di case come Mazda, Honda, Mitsubishi, Toyota, Nissan, Aston Martin, Corvette. Tre le visuali a disposizione (interna, esterna, sopraelevata).
L'opzione replay è a dir poco spettacolare: è possibile salvare su *memory card* le fasi più spettacolari della gara. Ed ora un aggiornamento sulla situazione sulle versioni occidentali di ***Gran Turismo***. Sembra ormai appurato che conterranno un numero di vetture virtuali largamente inferiori rispetto all'originale per problemi di licenza con diverse case automobilistiche. A questo proposito, si parla di 30/40 vetture in meno. I diritti hanno una valenza locale, non internazionale, per tanto SCEE e SCEA devono riacquistarli per l'Occidente. Pare tuttavia che le pretese di alcune aziende siano state giudicate eccessive. La versione occidentale non conterrà inoltre molte delle sponsorizzazioni virtuali presenti nell'originale nipponico. ***Gran Turismo*** è già disponibile nei migliori negozi di importazione parallela, mentre la conversione PAL arriverà solo in primavera. Se tutto va bene... Potrete leggere la recensione della versione completa (in tutti i sensi...) di *Gran Turismo* sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.

GRANTURISMO: ***LA VERSIONE GIAPPO È GIÀ NEGOZI IN QUESTI GIORNI!***

● Uno, due e tre. Dopo la parziale delusione di ***Need for Speed 2***, Electronic Arts propone il terzo episodio della celebre serie automobilistica. ***Need for Speed 3*** utilizza il medesimo *engine* della versione precedente: i miglioramenti sono stati apportati ad altri comparti del gioco. Il numero di tracciati disponibili è fissato a dieci (esclusi gli inevitabili circuiti segreti). Il nuovo episodio (che non va confuso né con ***Need for Speed 2: Special Edition*** per 3Dfx né con ***Need for Speed Rally***, versione americana di ***V-Rally***) include vetture come Ferrari 550 e 355, Lamborghini Diablo Sv e Countach. Italdesign BMW Nazca C2, Jaguar XJR-15. Dal punto di vista grafico ***Need for Speed 3*** offre spettacolari effetti grafici, illuminazioni variabili (i fari delle auto illuminano i fondali in modo realistico), nuove inquadrature.

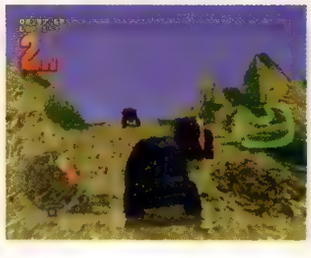
NEWMAN/HAAS RACING: ***ANCORA QUATTRORUOTE DA PSYGNOSIS.***

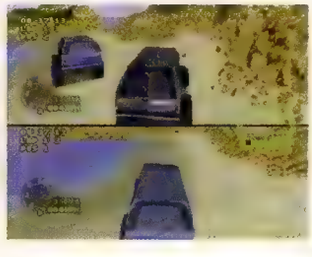
THE NEED FOR SPEED 3: ***EA CI STA CONFONDENDO NON POCO LE IDEE...***

L'Intelligenza Artificiale è stata completamente riscritta e ora le vetture computerizzate dovrebbero comportarsi in modo più aggressivo rispetto alla precedente esperienza, invero un po' scialba. Non sarà facile seminare le vetture della polizia questa volta: le forze dell'ordine non esiteranno a chiamare rinforzi e ad organizzare posti di blocco. Gli agenti arriveranno addirittura a seminare chiodi sull'asfalto per fermare le nostre folli corse. Un'area area fortemente implementata è la configurazione delle vetture. Non solo. Anche parametri come intensità del traffico, condizioni climatiche e realismo (*arcade*, simulativo) saranno modificabili dal giocatore. Gli incidenti saranno particolarmente spettacolari (se avete giocato a ***Test Drive 4***, sapete cosa aspettarvi). ***Need for Speed 3*** è previsto a marzo. Non perdete il prossimo numero di **Super PlayStation Console** per una prima prova su strada.

● Come rivelato sul numero scorso, dopo ***Formula 1 '97***, Psygnosis si appresta a lanciare un nuovo simulatore di corsa, ***Newman/Haas Racing***. Previsto per marzo, il gioco costituisce la risposta europea a ***CART World Series***. Come saprete, infatti, Psygnosis ha ottenuto sia la licenza CART sia la sponsorizzazione ufficiale del team Newman/Haas. Nel gioco sviluppato da Studio 33 di Giovanni Bianco (*aka* John White) potremo selezionare una quindicina di piloti come Micheal Andretti e Christian Fittipaldi, Jimmy Vasser (vincitore dell'edizione '96), Arie Luyendyk (primo a Indianapolis nel '97) e Robby Gordon. Undici tracciati previsti tra cui Milwaukee Mile, Road America, Rio 400, Laguna Seca e il nuovo Texaco Grand Prix di Houston. Quattro di questi sono ovali, altri quattro cittadini e tre circuiti veri e propri. Tre differenti modalità di gioco. Doppio commento sonoro, specchietto retrovisore (come in ***Ridge Racer Revolution***, finalmente!!!), possibilità di configurare la vettura in ogni modo possibile e immaginabile. Opzione di gioco in coppia con tanto di *split-screen* verticale ed orizzontale: in questa modalità è possibile sfidare sei vetture controllate dal computer. Dal punto di vista grafico, il *racing* supporta l'alta risoluzione e tempi di caricamento ridottissimi grazie a nuove tecniche di compressione dei dati. Attesissimo. L'uscita di ***Newman/Haas Racing*** è prevista a marzo.

● Da ASC Games arriva il seguito di ***Hardcore 4x4*** che si intitola, er, ***Hardcore 4x4 2***. Come nel precedente, piatto epidosio, avremo la possibilità di guidare *monster trucks* su tracciati assurdi. Dal punto di vista grafico, le prime indicazioni sembrano essere tutt'altro che positive (il *pop-up* è terrificante e i poligoni sono terribilmente grezzi...). È prevista una modalità di gioco in coppia attraverso *split-screen*. Recensione completa sul prossimo numero...





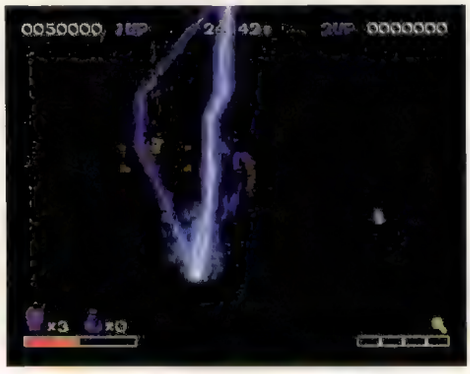
HARDCORE 4X4 2: ***MEGLIO DI MILLY D'ABBRACCIO?***

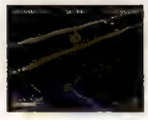
Accessori: Top Gear

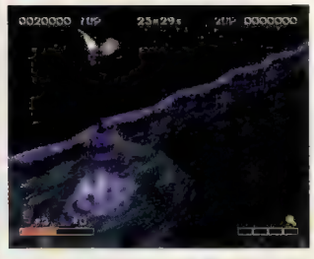
PRODOTTO DA LOGIC 3, TOP GEAR È INDUBBIAMENTE UNO DEI MIGLIORI VOLANTI CHE CI SIA CAPITATO DI PROVARE. Caratterizzato da un'estetica avveniristica che lo avvicina al *MadCatz* piuttosto che allo spartanissimo *Per4mer*, *Top Gear* vanta cambio e pedaliera separata. Il volante consente di ottenere accelerazioni graduali e di sterzare in modo naturale. Nove i tasti disponibili. Il volante ha un selettore di angolo di rotazione. Ha un prezzo di vendita nettamente superiore al *Per4mer* (199.000 lire), ma in termini di prestazioni non c'è confronto.

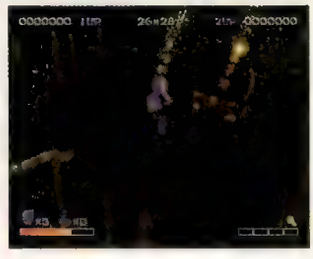
FORMULA
KARTS
TENETE LA MORTE LONTANA DALLE STRADE
GUIDATE SUL MARCIAPIEDE
Gareggia su 8 circuiti differenti
8 kart differenti, ognuno con le proprie caratteristiche
Scelta fra quattro inquadrature possibili
Per due giocatori o quattro con il cavo Link
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
PlayStation
PAL
TELSTAR
Electronic Studios
C.D.VERTE ITALIA S.p.A.
Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. (0331) 226.900 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it

Ninja Update









CORE DESIGN STA ULTIMANDO L'ATTESO NINJA *E* SUPER PLAYSTATION CONSOLE *È IN GRADO DI PRESENTARVI NUOVE IMMAGINI.* Versione "orientale" di ***Fighting Force***, *Ninja* miscela ambientazioni orientaleggianti con l'esplorazione tipica degli *adventure games* e la violenza dei migliori picchiaduro. I programmatori principali, Dan Scott e Derek Leigh-Gilchrist, si sono ispirati a classici del passato come ***Double Dragon, Ghosts 'n' Goblins, Last Ninja, Rygar*** e ***Shinobi*** per creare un prodotto che li sintetizzasse e, nel contempo, li superasse tecnicamente. La cosmesi è stata curata da Joby Wood, Jerr O'Carroll e Brian Tomczyk. Come in ***Fighting Force***, anche qui l'interazione con gli scenari gioca un ruolo cruciale. L'azione è ripresa da un sistema di telecamere virtuali dinamiche. ***Ninja*** è costituito da tre mondi suddivisi in quattro zone ciascuno. Come impone la tradizione, al termine di ognuna ci confronteremo con un temibile boss. Le ambientazioni spaziano da monasteri abbandonati a foreste maledette, templi infestati da mostri e catacombe sotterranee. Non mancano spettacolari effetti climatici variabili come pioggia e tempeste. Sono già stati inseriti una quarantina di avversari differenti. Per starli potremo utilizzare ogni sorta di armi: stellette, katana ma anche palle di fuoco e altre tecniche magiche. Non mancheranno dozzine di *power-up*. Sul fronte del *gameplay*, ***Ninja*** è più assimilabile a un *coin-op* che a una avventura come ***Tomb Raider*** e stando a Jeremy Smith, il capoccia di Core, rappresenta il meglio della produzione dall'etichetta inglese. Il ritmo dovrebbe essere superiore a quello di ***Fighting Force***, prodotto invero monotono... L'uscita di ***Ninja*** è prevista per la fine di febbraio.

I LIVELLI DI SONO INFESTATI DI DEMONI, DRAGHI, SAMURAI E TRAPPOLE.

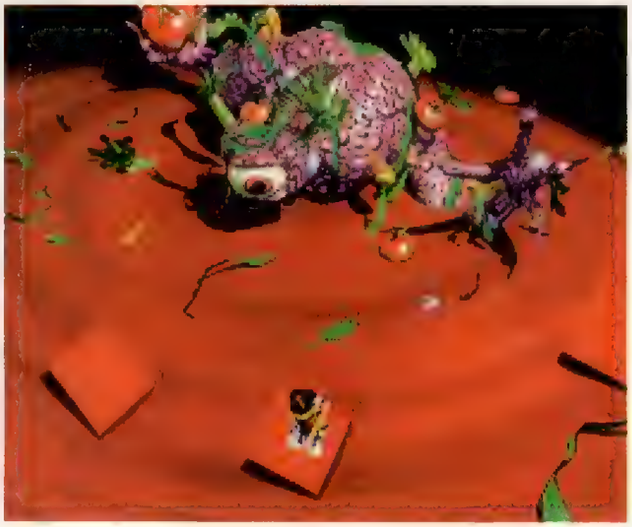
NINJA OFFRE UN VASTO CAMPIONARIO DI ARMI, NEMICI E MOSSE.

PlayCover

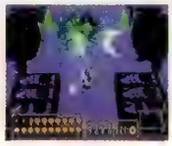
ODDWORLD INHABITANTS HA ANNUNCIATO IL SEGUITO DI ABE'S ODDYSEE, *PROVVISORIAMENTE INTITOLATO* ABE 2. L'uscita è prevista per agosto '98. Intanto, ecco a voi la copertina della versione giapponese del bellissimo *action/platform* a due dimensioni. Per l'occasione, il gioco è stato ribattezzato ***Abe A Go-Go***...

MonkeyHero

ECCOVI LE PRIMISSIME IMMAGINI DI MONKEY HERO, gioco di ruolo americano che fa il verso a ***Zelda***.



Sviluppato da Blam! Per BMG Intractive, l'avventura si ispira alla celebre serie animata che aveva come protagonista una simpatica scimmietta parlante. Previsto per la fine di aprile, ***Monkey Hero*** vanta scenari estremamente definiti e una grafica davvero fumettosa. Torneremo presto a parlarne, non preoccupatevi...



ESCI DAL GRIGIORE DI TUTTI I GIORNI!

NOVITÀ

Schede di memoria a colori

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

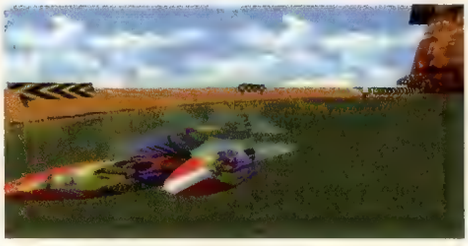
Distribuito da: **Sony Computer Entertaiment Italia S.p.A.**

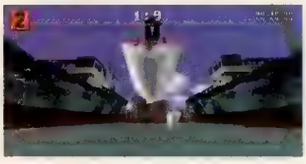
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. "Sony" is a registered trademark of Sony Corporation

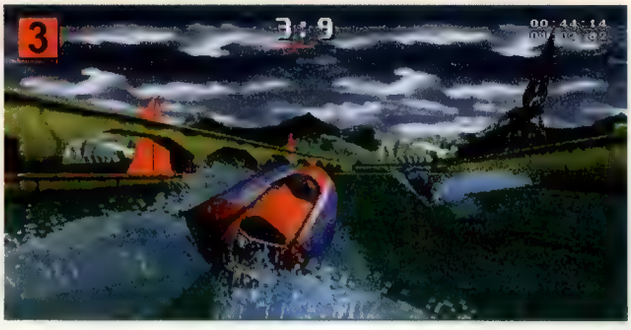
www.playstation.it

PlayStation

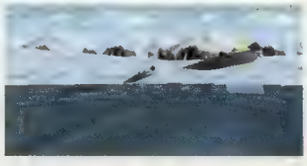
PowerBoat Racing

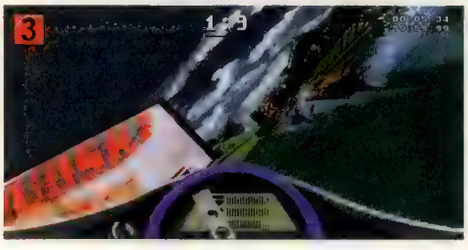






SVILUPPATO DA PROMETHEAN DESIGN PER INTERPLAY, POWERBOAT RACING È LA RISPOSTA AMERICANA A RAPID RACER. Simulatore di corse tra motoscafi, il gioco consente di pilotare velocissimi catamarani da competizione nelle più spettacolari ambientazioni. Otto differenti circuiti (dal Colorado all'Amazzonia) caratterizzati da scorciatoie e passaggi segreti, tracciati extra, possibilità di interazione a due attraverso split-screen orizzontale. Particolarmente sofisticate sembrano essere le routines di simulazione delle onde, più vicine quella di ***Wave Race 64*** che non a quelle del *racing* Sony. ***Powerboat Racing*** è previsto per marzo.





Miscellanea

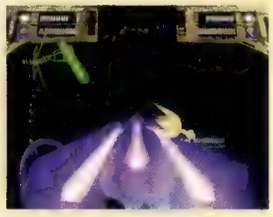
TOMB RAIDER 2 *HA VENDUTO 900,000 UNITÀ NEGLI USA IN DUE SETTIMANE.* In Europa le cose sono andate persino meglio: Lara è entrata nelle case di oltre 75.000 fans a soli due giorni dall'uscita del gioco. Eidos prevede di sbriciolare ogni record di vendita, compreso quello di ***Final Fantasy VII*** (che ha totalizzato 48.000 copie nel Regno Unito in soli due giorni di vendita). L'attesissima versione americana di ***Alundra*** (Working Designs) è stata posticipata alla fine di gennaio. Argonaut Software, l'etichetta dietro a ***Croc***, sta attualmente lavorando alla versione interattiva di *Alien Resurrection*. Il film, uscito nelle sale americane alla fine di novembre, arriverà in Italia solo alla fine di febbraio. Il gioco uscirà ad aprile. Kalisto Entertainment è attualmente al lavoro su ***Nightmare Creatures 2***. Konami ha annunciato ***Kesami*** (*aka* ***Varied Tactics***), un picchiaduro previsto per la fine di marzo. A proposito di picchiaduro: la versione PlayStation di ***Dead or Alive*** includerà undici personaggi, cinque nuove mosse rispetto alla versione Saturn e una nuova *intro* animata. La grafica sarà persino più definita grazie alle capacità di animazione poligonale della piattaforma Sony. L'uscita giapponese di ***Dead or Alive*** è imminente. Il sublime David Cronemberg sta lavorando a un nuovo film incentrato sui videogiochi. Provvisoriamente intitolato *eXistenZ*, il *"Videodrome degli anni Novanta"* sarà interpretato da Jennifer Jason Leigh. La trama è incentrata sulla grande cospirazione di un movimento *underground* che vuole eliminare tutti gli sviluppatori di videogiochi. Speriamo in qualcosa di meglio di quel pasticcio spaghettoso di *Nirvana*. Per restare in tema, segnaliamo anche che ***Wing Commander*** diventerà presto un lungometraggio. Il film sarà sceneggiato e diretto da Chris Roberts, autore del popolare simulatore di combattimento spaziale targato Origin. Collabora al progetto Kevin Droney, co-sceneggiatore di *Mortal Kombat: the Movie*. Le riprese cominceranno a febbraio. Se tutto andrà come previsto il film arriverà nelle sale americane il prossimo Natale o nei primi mesi del 1999. È in fase di studio anche una serie televisiva sulla falsariga di *Star Trek: Next Generation*. Per ora è tutto o, per dirla con Biomassa, *"per ora, rutto"*...

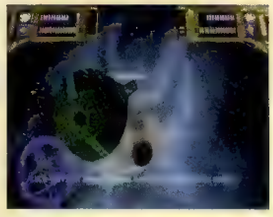
CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Avete già giocato a...

COLONY WARS

Il migliore simulatore di combattimento spaziale per Sony PlayStation. Sviluppato da Psygnosis, ***Colony Wars*** vanta settanta missioni intense. Grafica spettacolare, dialoghi in italiano, due CD-ROM. Per un giocatore. Disponibile in formato PAL & NTSC. Recensione: SPC #43. Punteggio: 91%.





FINAL FANTASY VII

Tre CD-ROM che non dovrebbero mancare nella softeca dei cultori dei giochi di ruolo. Creato da SquareSoft, ***Final Fantasy VII*** sorpassa agilmente gli altri RPG disponibili per PlayStation. Disponibile in formato PAL & NTSC. Dialoghi e testi in inglese. Recensione: SPC #42. Punteggio: 95%.

EINHANDER

Sparatutto a scorrimento caratterizzato da accorgimenti grafici e ludici a dir poco sensazionali. Sviluppato da SquareSoft, ***Einhander*** è disponibile esclusivamente in formato NTSC. Recensito su questo stesso numero.

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN

– CHIUSO IL LUNEDÌ MATTINA –

TITOLI PLAYSTATION PAL

ACTUA SOCCER 2	99000
ACE COMBAT 2	95000
AGENT ARMSTRONG	95000
ACTUA GOLF 2	85000
ADIDAS POWER SOCCER INT.	79000
BATTLE STATION	79000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	85000
BUST A MOVE 3	79000
CROC	89000
C & C RED ALERT	99000
CRASH BANDICOT 2 (parlato in italiano)	99000
CASTELVANIA	99000
DARKLIGHT CONFLICT	79000
CRUSADER NO REMORSE	65000
DIE HARD TRILOGY	85000
DISCWORLD 2	99000
DEVIL'S DECEPTION	95000
DESCENT 2	79000
FORMULA1 97	TEL.
FIGHTING FORCE	99000
FINAL FANTASY 7	99000
FIFA WORLD CUP 98 (parlato in italiano)	89000
FELONY 11-79	95000
FLYING CORPS	95000
FANTASTIC FOUR	89000
G - POLICE (parlato in italiano)	95000
GRID RUN	65000
GRAND THEFT AUTO	95000
HERCULES (parlato in italiano)	95000
INDIPENDECE DAY	85000
LIFEFORCE TENKA	79000
MEGAMAN X3	69000
MONSTER TRUCKS	79000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGICS	99000
MDK	95000
MOTO RACER	89000
MASS DESTRUCTION	79000
MAGIC THE GATHERING	99000
MADDEN 98	95000
NUCLEAR STRIKE	89000
NHL 98	95000
NBA LIVE 98	89000
NEED FOR SPEED 2	85000
NANOTEK WARRIOR	79000
ODDWORLD ABE ODDYSEE	85000
PANDEMONIUM 2	89000
PREMIER MANAGER 98	95000
PERFECT ASSASSIN	95000
PARAPPA THE RAPPER	69000
ROSCO MC QUEEN	95000
RALLY CROSS	69000
RAY STORM	69000
RAY TRACERS	69000
RES. EVIL DIRECTOR'S CUT	99000
RIOT	59000
SYNDACATE WARS (parlato in italiano)	85000
STREET FIGHTER EX PLUS	95000
SENTIENT	69000
SPEEDSTER	69000
SPACE JAM	69000
TOMB RAIDER 2	99000
TIME CRISIS + GUN	149000
TOTAL DRIVING	95000
TOCA TOURING CAR	95000
THE NOTE	95000
WARCRAFT 2 (parlato in italiano)	85000
XEVIOUS 3D	69000
BROKEN SWORD 2 (parlato in italiano)	99000
DUKE NUKEM 3D	99000
WING COMMANDER IV	79000
YUSHA - HEAVENS GATE	89000

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYPAD PS-SUPERPAD	29000
JOYPAD COLORATI	39000
JOYPAD (SONY)	49000
SPECIALIZED ASCIIPAD (SONY)	65000
JOYPAD ANALOGICO (SONY)	59000
JOYPAD ANALOGICO (VIBRANTE)	99000
JOYSTICK PS-ARCADE	85000
ARCADE JOYSTICK NAMCO	99000
SPECIALIZED JOYSTICK (SONY)	109000
VOLANTE+PEDALIERA	135000
ACTION REPLAY	99000
NEGCOM NAMCO	89000
MULTITAP (4 GIOCATORI)	85000
MOUSE	69000
MEMORY CARD	49000

TITOLI PLAYSTATION PAL L. 49000

ACTUA SOCCER
ALIEN TRILOGY
AIR COMBAT
BUST A MOVE 2
CHEESY
DESTRUCTION BERBY
FATE TO BLACK
FIRO & KLAWD
GLOBAL EVOLUTION
HEXEN
LOADED
NAMCO SOCCER
NHL FACE OFF
PITBALL
ROAD RASH
SLAM JAM 96
SLAM SCAPE
STEEL HARBINGER
TIME COMMANDO
THE INCREDIBLE HULK
TUNNEL B1
WORMS
PGA TOUR 96
RAIMAN
NHL 97

TITOLI PLAYSTATION JAPAN

ARMORED CORE	109000
BLUE FOREST STORY	99000
BODY HAZARD	135000
BLUE SABRE KNIGHT	139000
BREAT OF FIRE 3	139000
COOL BOARDERS 2	139000
CHORO Q2	99000
DRAGON BALLZ final bout	149000
DERBY STALLION	139000
FINAL FANTASY IV	99000
FINAL FANTASY TACTICS	139000
FRONT MISSION ALTERN.	139000
FRONT MISSION 2	139000
FIGHTING ILLUSION	109000
GUN BULLET	139000
KOWLON'S GATE	119000
HIPER RALLY	69000
MARVEL SUPER HEROES	129000
METROPOLIATN HIGHWAY BATTLE	95000
NAMCO MUSEUM ENCORE	139000
PRO WRESS SENGOKUDEN	139000
PROJECT GAIARY	139000
PANZER BANDIT	129000
ROCKMAN 3	79000
ROCKMAN GO KART	99000
RUNABOUT CLIMAX	119000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	99000
STREET FIGHTER COLLECTION	139000
X-MAN vs STREET FIGHTER	139000

TITOLI PLAYSTATION USA

ARMORED CORE	129000
ACE COMBAT 2	119000
APOCALYPSE	TEL.
BRAVO AIR RACE	119000
BUSHIDO BLADE	119000
CAESAR'S PALACE	119000
CASTELVANIA	119000
CROC	119000
CART WORLD SERIES	119000
DISCWORLD 2	119000
FORMULA 1 championship edition	119000
FINAL FANTASY 7	119000
GRAND TOURING RACING 98	119000
GHOST IN THE SHELL	119000
MARVEL SUPER HEREOS	119000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES	119000
MEGAMAN X 4	129000
NIGHTMARE CREATURES	129000
PANDEMONIUM 2	119000
RAMPAGE	129000
RES. EVIL DIRECTOR'S CUT	109000
RUSH HOUR	89000
STREET FIGHTER EX PLUS	109000

SPEDIZIONE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

Tutti i marchi e i logo sono dei rispettivi proprietari.

PlayStation Club Festival '97/98

La prima ***manifestazione videoludica itinerante*** *ha aperto i battenti a Tokyo il quindici dicembre scorso. Dopo il debutto nella capitale presso lo stand fieristico di Makuhari Messe,* ***PlayStation Club Festival*** *è proseguito in altre quattro città giapponesi. Nicolas di Costanzo lo ha seguito* ***in esclusiva*** *per i lettori di* **Super PlayStation Console**.

A differenza di eventi occidentali, tradizionalmente riservati agli "addetti ai lavori" (operatori del settore, giornalisti, distributori etc.) *PlayStation Club Festival* è stato concepito unicamente per i giocatori. Organizzato in collaborazione con le quattro testate dedicate a Sony PlayStation più vendute in Giappone, l'evento ha richiamato qualcosa come quindicimila videogiocatori solo nei primi due giorni. La finalità dello show è unicamente promozionale: durante la manifestazione sono infatti stati presentati direttamente al pubblico tutti i titoli più attesi, come ***Resident Evil 2, Metal Gear Solid, Gran Turismo*** e altri ancora. I titoli in display non hanno riservato grandi sorprese: le *software house* più importanti si sono limitate a presentare versioni più aggiornate dei prodotti già visti in precedenza al *Tokyo Game Show*. Ma molte piccole case ne hanno approfittato per introdurre ai giocatori titoli del tutto inediti. Alcuni di questi – come *Ore Tonpa!* – sono stati accolti con grande entusiasmo. Agli amanti delle cifre diciamo che 74 etichette hanno presentato circa 130 titoli nuovi e semi-nuovi sui 500 televisori a cristalli liquidi, a tradizionale tubo catodico e al plasma messi a disposizione da Sony. Un'autentica overdose videoludica che ha lasciato sul campo parecchie vittime...

BLOODY ROAR *(HUDSON) E' STATO PREMIATO MIGLIOR PICCHIADURO DELLA MANIFESTAZIONE.*

I giochi di ruolo stanno vivendo un momento di grazia. Il successo commerciale di prodotti come *Final Fantasy VII, Saga Frontier, Breath of Fire III* sta spingendo un numero sempre maggiore di software house a confrontarsi con un

IL MEGLIO DELLO SHOW

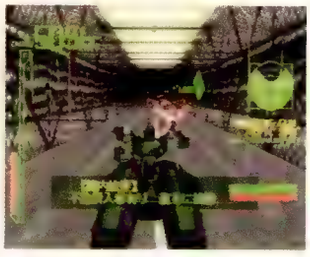
1. *Gran Turismo* (versione definitiva!)
2. *Resident Evil 2*
3. *Einhander*
4. *Metal Gear Solid*
5. *Bushido Blade 2*
6. *Bomberman World*
7. *Ore Tonpa!*
8. *Xenogears*
9. *Klonoa*
10. *Overblood 2*

A5, *PER CHI GIOCA COI TRENINI...*

genere fino a qualche anno fa relegato a una nicchia, soprattutto in Occidente. Nel giro di un anno, Sony PlayStation è diventata LA piattaforma degli RPG, scalzando in un colpo solo Super Famicom e Sega Saturn. Gli estimatori dei giochi di ruolo hanno potuto così saggiare le qualità della nuova *line-up* SquareSoft: ***Xenogears, Chocobos no Fushigi na Dungeon*** (*aka* ***Chocobo Mysterious Dungeon***), l'eccellente ***Bushido Blade 2*** e ***Parasite Eve***. ***Xenogears*** è stato rimandato all'11 febbraio in Giappone, nessun dettaglio per la versione occidentale del gioco. Pare che ***Parasite Eve*** uscirà il 19 marzo e godrà addirittura di una commercializzazione contemporanea in tutto il mondo. Sony ha presentato ***Crime Crackers 2***, seguito dell'RPG Sony apparso sul mercato ormai tre anni fa. Il *sequel* ripropone le atmosfere e l'interfaccia del predecessore, ma allo stesso è caratterizzato da soluzioni grafico-sonore molto più sofisticate. Nihon System ha presentato ***Ancient Roman***, fulgido esempio di gioco di ruolo tridimensionale dell'ultima generazione. Il prodotto miscela spettacolari scene in computer grafica, personaggi interamente poligonali e combattimenti all'ultimo sangue. Purtroppo, solo una minima parte di questi prodotti saranno distribuiti in Occidente. Namco ha entusiasmato gli avventurieri di ogni età con una versione praticamente definitiva di ***Tales of Destiny***. L'attesissimo seguito di ***Tales of Phantasia*** sarà commercializzato in Giappone il 23 dicembre. I nostri esperti stanno già sviscerando i segreti dell'attesissimo gioco di ruolo e potrete leggere il verdetto finale già sul prossimo numero della vostra testata preferita. T&E Soft aveva in display ***Blaze and Blade***, il primo gioco di ruolo per Sony PlayStation che consente l'interazione simultanea a quattro giocatori umani. RPG interamente tridimensionale, ***Blaze and Blade: Eternal Quest*** offre nove differenti obiettivi che possono essere intrapresi in qualsiasi ordine.
Sviluppato sulla falsariga del leggendario ***Wizardry***, il gioco offre un livello di interazione davvero sofisticato. Entro il mese di marzo dovrebbe essere disponibile ***Revs***, un nuovo simulation RPG prodotto da Atlus. Lo sviluppo del gioco è stato realizzato a cura di Koji Okada, conosciuto per la serie di RPG ***Megami Tensei***, mentre la caratterizzazione dei personaggi è stata affidata a Yoshitaka "***Final Fantasy***" Amano. La caratteristica principale del gioco è quella di poter creare nuovi attacchi ed unita combinando apposite carte. Attendetevi maggiori informazioni a riguardo nei mesi futuri.Konami ha rilanciato l'eccellente ***Azure Dream Other Life***, già disponibile in Giappone. Dalle prime indicazioni, sembra proprio che il 1998 sarà un'annata splendida per i giochi di ruolo.

GRAN REALISMO & SODI

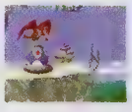
Sono stati presentati un gran numero di giochi di corsa occidentali come ***Formula 1 '97***, ***V-Rally***, ***Gran Tour Racing***, ma nessuno di questi è stato in grado di rivaleggiare con l'incredibile ***Gran Turismo*** (vedi *Racing news* in **PlayWorld**). Prosegue la serie di ***Choro Q*** di Takara con un terzo promettente episodio. Il giocatore potrà ora scegliere tra cento vetture, tutte realizzate in stile *super deformed*. Questi mezzi potranno essere modificati con cento pezzi differenti in modo da potenziare al massimo le loro caratteristiche ed adattarle al circuito che si dovrà affrontare. Le piste, dotate di differenti ambientazioni, sono una

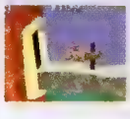


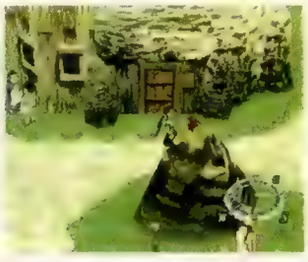
ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA: *ANCORA MECH SU PLAYSTATION.*

ORE TONBA!

Una piccola etichetta di Osaka, Whoopee Camp ha presentato un originalissimo *action/platform* poligonale intitolato ***Ore Tonba!***. Simile a ***Pandemonium!***, il titolo è interpretato da un cavernicolo obeso dalla chioma rosa. Per eliminare i numerosi maialini che lo tampineranno di continuo nel corso dell'avventura dovremo saltargli sul groppone, come in ***Super Mario***. I suini emetteranno un inequivocabile peto prima di scomparire dallo schermo! Ebbri dei loro gas, procederemo oltre. Esilarante e divertente, il gioco è tecnicamente ben fatto. ***Ore Tonba!*** è stato sviluppato da un ex-programmatore Capcom che ha all'attivo titoli del calibro di ***Bionic Commando, Ghosts'n'Goblins, Bio Hazard*** e ***Makaimura*** (SFC). Troppo assurdo!







Le sequenze in FMV di Xenogear sono particolarmente suggestive.

ventina alle quali si aggiungeranno probabilmente alcuni circuiti segreti. ***Choro Q 3*** sarà disponibile in Giappone a partire da febbraio.. Takara ha presentato anche ***Choro Q Jet***, *spin-off* aereo di ***Choro Q***, praticamente un ***Bravo Air Race*** *super deformed*.

Simulation alla Risossa

Tre nuove simulazioni sono previste nei prossimi mesi per PlayStation. La prima ad uscire sarà ***Noel - La niege***, *sequel* di una *love simulation* di successo prodotta per la console Sony. Nel gioco, ambientato nel 2014, dovrete comunicare tramite video telefono con tre ragazze cercando di avere un appuntamento con loro. I tre supporti ottici su cui è contenuto questo titolo assicurano la presenza di tonnellate di sequenze animate ed immagini, per la gioia di tutti gli *anime otaku*. Orfano di una data di uscita è invece ***Debut 21***, ennesimo episodio di una popolarissima serie di *growing simulation*. Come nei passati episodi dovrete riuscire a trasformare in un anno una semplice ragazza in un'*idol* di successo. Il gioco è interamente realizzato in computer grafica e vanta animazioni ottenute mediante *motion capture*. Decisamente più originale è invece ***Magical Story of Misa***. La protagonista di questa bizzarra simulazione è una ragazza contattata da una regina di un mondo magico che gli chiede di salvare il proprio regno dalla distruzione. Il gioco si divide in due parti. Nella prima dovrete addestrare i poteri magici che vi ha donato la regina mentre nella seconda li utilizzerete per salvare il regno della magia. La caratterizzazione dei personaggi non poteva che essere affidata ad Akemi Takada, la popolare autrice che deve la sua fama alla serie di maghette (*Creamy Mami, Magical Emi*, ecc.). Sebbene il gioco sia pubblicizzato nelle riviste giapponesi già da settembre, nessuna data di uscita è stata fino ad ora confermata.

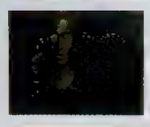
Picchiatelli & Picchiatauro

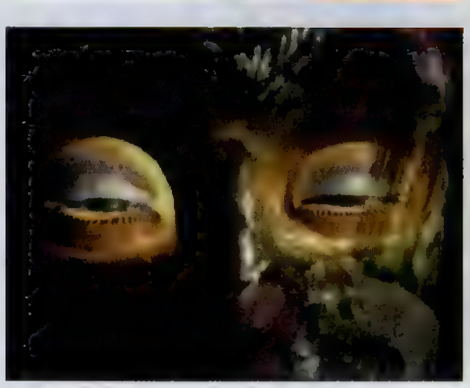
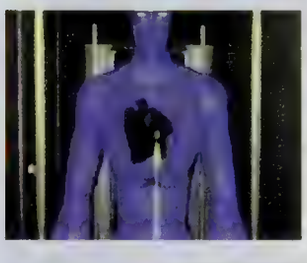
L'ennesima, clamorosa assenza di ***Tekken 3*** è stata parzialmente compensata dalla presentazione dell'incredibile ***Bushido Blade 2*** (SquareSoft, vedi box). Non meno impressionante è ***Soukagi***, colossale *action/beat'em up* interamente poligonale che occupa tre CD-ROM. Ma il vero mattatore dello show è stato l'ottimo ***Bloody Roar***, recensito in esclusiva sul numero scorso di **Super PlayStation Console** (87%). Non ha sfigurato nemmeno la versione PlayStation di ***Dead or Alive*** (Tecmo), caratterizzata da animazioni particolarmente piccanti (vedi l'inerzia del petto delle lottatrici), mentre l'ultima fatica Taito, il bidimensionale ***Touki Denshou Angel Eyes*** si è dimostrata particolarmente insipida. Il gioco dovrebbe già essere nei negozi quando leggerete queste righe.

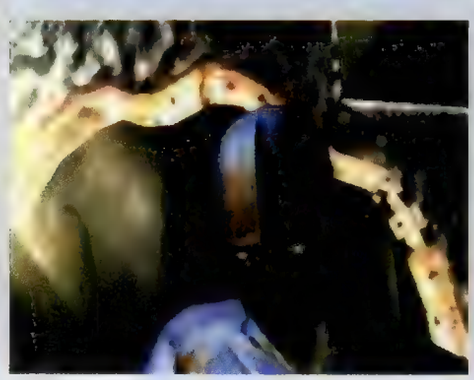
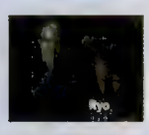
Pensato per i giocatori e non per gli addetti ai lavori, lo show è stato accolto con grande entusiasmo dai teenagers giapponesi.

R?MJ Mistery Hospital

Avventura tridimensionale dalle atmosfere dark, l'impronunciavbile ***R?MJ Mystery Hospital*** è *E.R.* sotto l'influsso di acidi. Nei panni dello sfortunato Hajime dovremo tentare di fuggire da un ospedale invaso dai demoni. L'azione si svolge in scenari tridimensionali pre-calcolati di splendida fattura. Enigmi e puzzle sono il piatto forte di ***R?MJ Mystery Hospital***. L'avventura sfrutta cinque tasti del pad PlayStation, fatto più unico che raro in un prodotto del genere. Ai pulsanti corrispondono altrettanti comandi che riflettono i cinque sensi (udito, vista, odorato etc.). Numerosi pattern, finali differenti, interfaccia originale e una cosmesi eccellente (una novità considerando la precendente produzione Bandai...) sono il biglietto da visita di ***R?MJ Mystery Hospital***. Insieme a ***Overblood 2***, uno dei titoli più attesi dai fans delle avventure.



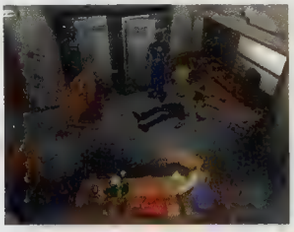



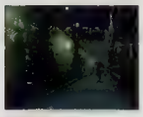



Proprio quando pensavi di tornare a navigare
Overboard!
Un gioco multi-Player ed un mare di follia
Distribuito da: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
www.playstation.it
PlayStation
VERBESSERTE GRAFIK DURCH 3D-BESCHLEUNIGUNG
PSYGNOSIS

BIO HAZARD 2

Atteso a gennaio, il travolgente seguito di *Bio Hazard* ha occupato quattro schermi giganti nella sezione Capcom. La versione giocabile era ancora più avanzata rispetto a quella contenuta nel demo di ***Resident Evil: Director's Cut***. Nuove sezioni, personaggi mostruosi, armi devastanti e sorprese a non finire: il gioco ha ormai una portata epica!

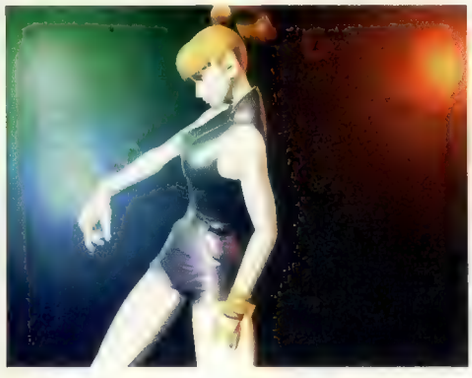




Rettifico: il gioco dovrebbe RESTARE nei negozi...

Sony Ministry

Sony ha rivelato nuovi dettagli circa la sua nuova avventura poligonale intitolata *Tenchu*. Il sistema di controllo è ispirato a quello della simulazione di combattimento ***Bushido Blade***, attendetevi quindi un gioco particolarmente improntato sul realismo. Come nel suddetto titolo di Square sarà possibile uccidere l'avversario con un colpo solo trafiggendogli il cuore con un affondo letale. I più subdoli potranno aggredire il nemico alle spalle sgozzandolo oppure rompendogli il collo. L'uscita di *Tenchu* è prevista per Marzo '98 in Giappone, nessuna decisione è stata presa circa la sua conversione per il mercato occidentale. Sony ha anche annunciato la commercializzazione di auricolari senza filo da utilizzare con PlayStation. Del peso di una quindicina di grammi, questi nuovi auricolari vi consentono di giocare fino a otto metri dalla vostra console senza disturbare chi vi sta attorno. Non è ancora certo se verranno commercializzate in occidente, anche per via del loro costo non indifferente (circa 100.000 lire).



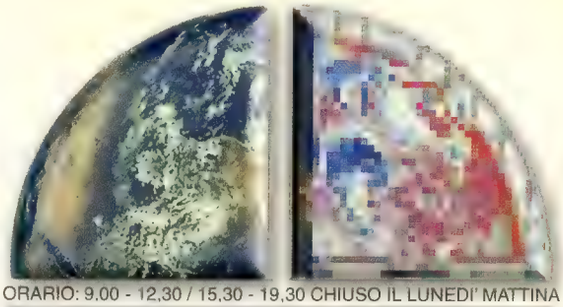
Una versione quasi completa di* Dead or Alive *ha attratto orde di maniaci sessuali all'ultimo stadio.

Cartoni Animati

Il lancio del nuovo *coin-op* di Square ***Ehrgeiz***, distribuito da Namco, verrà preceduto da uno *special* televisivo animato con lo stesso nome. Il lungometraggio, realizzato da Victor Entertainment, è fortemente ispirato alle serie robotiche futuribili come *Mobile Suit Gundam* e *Neon Genesis Evangelion*. Persino i nomi dei protagonisti ricordano quelli della saga del Mobile Suit bianco. Haru, un giovane rè dotato di poteri ESP, governa un regno situato sulla luna. Il suo esercito è in lotta con un uno stato militarista ed estremista governato da Arnold. Una terza nazione compare nell'anime, composta da coloni non vuole immischiarsi con la guerra in corso ed entra nel conflitto solo per autodifesa. Una volta sconfitte le armate dei due nazioni in guerra i coloni rientrano nei loro territori. Haru decide allora di prendere contatto con questi coloni personalmente sperando nella loro collaborazione. Essendo questo un prodotto puramente promozionale, la qualità delle animazioni non è eccezionale. Il suo mediocre livello qualitativo non gli impedirà comunque di essere adattato per il mercato italiano se il gioco a cui s'ispira avrà sucesso. E' molto probabile che all'*anime* ispirato a ***Ehrgeiz*** seguirà un *manga* e la conversione PlayStation del gioco. Vedremo di tenervi informati a riguardo. Rimanendo in tema di animazione giapponese, ne approfittiamo per segnalre che BMG ha sorpreso gli *anime otaku* italiani producendo l'adattamento degli OAV di ***Toshinden*** (vedi **Super PlayStation Console** N° 40). Veramente avremmo preferito che esordisse con un titolo qualitativamente migliore, comunque sia non si può che lodare la coraggiosa iniziativa della suddetta casa. Sempre ricollegandosi allo speciale *anime* pubblicato a settembre vi annunciamo che Dynamic

Choro Q 3 ***vanta ben cento macchine utilizzabili.***

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9.00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando subito allo
0536 / 88.33.51 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

Main Street - Modena Tel. (059) 36 66 26
http://www.datas.it/mainstreet

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

VERSIONE GIAPPONESE

ASUKA BURNING 120 % FIGHT	89000
BLUE SABRE	139000
BODY HAZARD	129000
COOL BORDERS 2	99000
FINAL FANTASY IV	99000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	119000
GHOST IN THE SHELL	129000
GRAN TURISMO	139000
GUNDAM BATTLE MASTER	109000
HOKUTO NO KEN	129000
METAL GEAR SOLID	139000
NAMCO 5	99000
NAMCO 6 LIMIT. EDIT.	139000
PARASITE EVE	TELEF.
OVERBLOOD 2	139000
POWER RANGER BATTLE RACER	89000
RUNABOUT	99000
SAILOR MOON SUPER S	149000
SPEED KING	79000
VIRTUAL HIRYU NO KEN	129000
WINNING ELEVEN 97	99000
ZERO DIVIDE 2	89000

VERSIONE PAL

4-4-2 SOCCER	79000
A.IV EVOLUTION GLOBAL	49000
ABE' ODYSSE-ODDWORLD	95000
ACE COMBAT 2	89000
ACTUA GOLF 2	95000
ACTUA SOCCER 2	95000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	69000
AGENT ARMSTRONG	89000
AIR COMBAT	49000
AIR RACE	89000
ALL STAR SOCCER	89000
ALLIED GENERAL	89000
AREA 51	89000
AREA 51	79000
ARK OF TIME	89000
BATMAN E ROBIN	TELEF.
BLAST CHAMBER	59000
BREAK POINT TENNIS	59000
BREAKPOINT TENNIS	59000
BROKEN SWORD	89000
BROKEN SWORD 2	95000
BUST A MOVE 3	89000
BUSTER BROS COLLECTION	89000
CARNEAGE HEART	49000
CASTELVANIA X	95000
COLONY WARS	95000
CRASH BANDICOOT	89000
CRASH BANDICOOT 2	95000
CROC	89000
DARK FORCES	79000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEF.
DESTRUCTION DERBY	49000
DESTRUCTION DERBY 2	95000
DEVIL'S DECEPTION	95000
DIE HARD TRILOGY	89000
DOOM	69000
DUKE NUKEM 3D	95000
EXCALIBUR	79000
EXUMED	89000
FADE TO BLACK	49000
FIFA 96	49000
FIFA 97	79000
FIFA 98	89000
FIGHTING FORCE	89000
FINAL FANTASY VII	99000
FLYING CORPS	95000
FORMULA 1 97	99000
FORMULA KARTS SPEC. EDIT.	95000
G-POLICE	95000
GEX	69000
GRAND THEFT AUTO	89000
GRID RUN	49000
HEAVEN'S GATE	89000
HERCULES DISNEY'S	95000
HIPER TENNIS	79000
INDIPENDENCE DAY	89000
INTERNAT. SUP. SOCCER PRO	95000
INTERNATIONAL SUP. SOCC. DX	79000
JUPITER STRIKE	49000
K1 ARENA FIGHTER	89000
MACHINE HUNTER	89000
MADDEN 98	89000
MAGIC THE GATHERING	95000
MDK	95000
MICROMACHINES V3	89000
MONSTER TRUCK RALLY	89000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	95000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	89000
MOTO RACER	95000
NANOTEK WARRIOR	69000
NBA JAM EXTREME	69000
NBA LIVE 96	49000
NBA LIVE 97	79000
NBA LIVE 98	89000
NEED FOR SPEED 2	89000
NHL 97	79000
NHL 98	89000
NHL FACE OFF 97	79000
NHL POWERPLAY HOCKEY	79000
OLIMPIC SOCCER	59000
OVER BLOOD	89000
OVERBOARD	95000
PANDEMONIUM	79000
PANDEMONIUM 2	89000
PANZER GENERAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	79000
PERFECT ASSASSIN	89000
PGA 98	89000
PITBALL	49000
PITFALL 3D	TELEF.
PORSCHE CHALLENGE	79000
POWER SOCCER 2	95000
PREMIER MANAGER 98	95000
PRO PINBALL	89000
PRO WRESTLING POWERMOVE	69000
PUZZLE FIGHTER 2	89000
RACING SKYES	69000
RAGE RACER	89000
RALLY CROSS	89000
RAPID RACER	89000
RAYMAN	49000
RAYSTORM	79000
RAYTRACER	79000
REBEL ASSAULT 2	89000
RED ALERT	95000
RESIDENT EVIL	89000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	79000
ROSCO MCQUEEN	89000
SENTIENT	49000
SHADOW MASTER	95000
SLAMSCAPE	49000
SOCCER 97	69000
SOUL BLADE	89000
SPEEDSTER	79000
SPICE WORLD	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	95000
STREET RACER	59000
SUIKODEN	89000
SUPER FOOTBELL CHAMP	95000
SUPERSONIC RACER	49000
SYNDICATE WARS	89000
TEKKEN	49000
TEKKEN 2	95000
TENKA	89000
TEST DRIVE 4	95000
THE CITY OF LOST CHILDREN	89000
THE LOST WORLD	89000
THE NOTE	95000
TILT	69000
TIME CRISIS + GUN	145000
TITAN WARS	49000
TOBAL N.1	49000
TOCA TOURING CAR	95000
TOKYO HIGHWAY BATTLE	79000
TOMB RAIDER	89000
TOMB RAIDER 2 DAGGER OFF XIAN	95000
TOSHINDEN	49000
TOSHINDEN 2	89000
TOSHINDEN 3	89000
TOTAL DRIVIN'	89000
TOTAL NBA 97	79000
V-RALLY	89000
V-TENNIS	79000
V-VOLLEY	89000
VICTORY BOXING	89000
VMX RACING	89000
WARCRAFT 2	89000
WARGODS	89000
WARHAWK	49000
WCW VS THE WORLD	95000
WILLIAM ARCADE GREATEST HIT	49000
WING COMMANDER IV	89000
WING OVER	89000
WORMS	49000
WRECKING CREW	89000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	79000
X2	79000
XEVIOUS 3D	89000
Z	89000

VERSIONE AMERICANA

APOCALYPSE	119000
ARMORED CORE	119000
BATMAN E ROBIN	119000
BATMAN FOREVER THE ARCADE	49000
BLAZING DRAGONS	39000
BROKEN HELIX	89000
CASTELVANIA DRACULA X	119000
CLOCK TOWER	115000
CYBERIA	39000
DRAGON BALL Z 3D FINAL BOUT	119000
FORMULA 1 97	109000
GUN BULLET NAMCO	119000
MARVEL SUPER HEROES	119000
MAXIMUM FORCE	99000
METAL SLUG	119000
MONOPOLY	119000
MYST	49000
NBA HANGTIME	119000
NIGHTMARE CREATURES	119000
OGRE BATTLE	109000
RED ASPHALT	119000
REEL FISHING	119000
RETURN FIRE	39000
SILVERLOAD	39000
SPIDER	59000
STRIKE POINT	49000
TAIL OF THE SUN	89000
TECMO SUPER BOWL	79000
TEST DRIVE OF ROAD	69000
TREASURE OF THE DEEP	99000
WILD ARMS	115000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

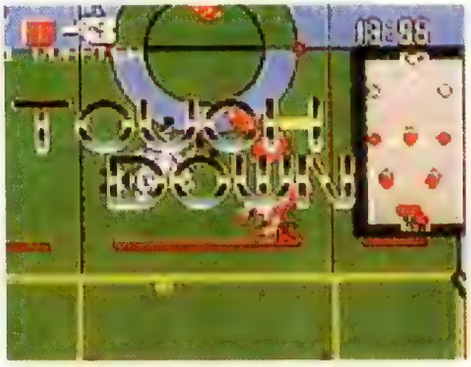
DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER
SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

ADATTATORE UNIVERSALE TELEFONARE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

PROGETTO GRAFICO



Italia commercializzerà la versione italiana dell'OAV di ***Vampire Hunter***. La serie dovrebbe concludersi in Giappone con la pubblicazione del quarto episodio a fine dicembre.

NAMCO ANTOLOGY 1: *MA NE ABBIAMO VERAMENTE BISOGNO?*

Il Meglio del Resto

La manifestazione è stata caratterizzata dal ritorno in grande stile dei *platform* tridimensionali. Tra tutti i prodotti presentati svettano l'ottimo ***Klonoa*** di Namco e la sorpresa ***Ore! Tomba*** di Whoo Pee Camp. È stato accolto con un certo entusiasmo anche ***Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back***. Il gioco supporta il nuovissimo pad *Dual Shock* e quando Crash viene colpito, il pad emette vibrazioni di differente intensità. Uno dei migliori *action game* in assoluto è ***Bomberman World***. A metà tra un titolo a due e tre dimensioni, il primo episodio della leggendaria serie targata Hudson è indubbiamente uno dei prodotti più interessanti della nuova stagione ludica PlayStation. From Software ha presentato ***Armored Core: Project Phantasma***. Non si tratta di un vero e proprio seguito del bellissimo sparatutto tra *mech,* quanto una sorta di un disco di espansione. Quindici nuove missioni, inedita componentistica robotica, armi extra e personaggi sono il piatto forte di un gioco che presenta cinquanta *mech* e oltre dieci arene di combattimento. I giocatori possono utilizzare personaggi salvati su *memory card* del primo episodio. Semplicemente mitico. Attesa a Natale in Giappone, la versione PlayStation di ***Cyberbots*** sembra promettere davvero grandi cose in termini di aderenza grafica all'originale, anche se i tempi di caricamento sembrano essere frequenti. Se

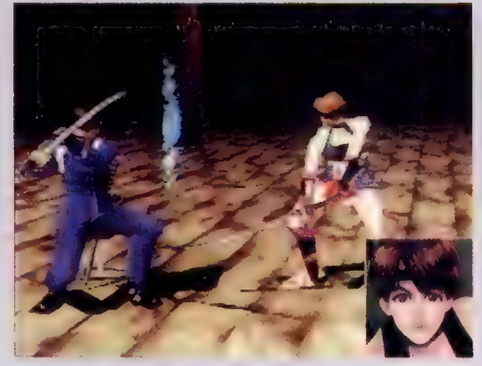
amate *mech* e combattimenti robotici, è definitivamente il gioco che fa per voi. Namco ha finalmente distribuito le prime immagini dei giochi contenuti nel primo volume delle ***Namco Antology***. La *collection* dovrebbe essere disponibile nei primi mesi di quest'anno. Squaresoft ha presentato uno bellissima simulazione di baseball *superdeformed*, mentre Bandai aveva in display l'ennesimo episodio di ***Gundam***, nella fattispecie, ***Z-Gundam***. Il *PlayStation Expo '97/98* si chiude con un bilancio più che positivo. La formula "itinerante" si è dimostrata vincente. Sony ha fatto centro ancora una volta. Concludiamo con la notizia che CESA (Computer Entertainment Software Association) ha annunciato la data in cui si terrà l'edizione primaverile del *Tokyo Game Show*. La manifestazione le sue porte dal 20 al 22 marzo del prossimo anno. Un evento cruciale che **Super PlayStation Console** non mancherà di seguire in diretta.

NICOLAS DI COSTANZO & DIEGO CORTESE

BUSHIDO BLADE 2

Square ha presentato il *sequel* della sua simulazione di combattimento all'arma bianca ***Bushido Blade***. Nel primo titolo della serie alcuni componenti del clan Meikyou cercavano, a rischio della loro vita, di fuggire dal gruppo di assassini di cui facevano parte. Al termine del gioco una nuova clan faceva il suo ingresso, i Sha-in. In ***Bushido Blade 2*** parteciperete agli scontri tra i due clan scegliendo se appartenere all'uno o all'altro. Al momento sono stati presentati sei personaggi, tre per clan. Il sistema di controllo ha subito alcune modifiche. I pulsanti d'attacco sono solo due e vengono utilizzati rispettivamente per colpi normali e ruotati. La pressione dei tasti unita al movimento della leva di controllo darà luogo a attacchi di tipo differente. La guardia si divide in due categorie: frontale e con spada posta all'indietro. Queste si dividono in altre sottocategorie tra cui abbiamo guardia alta, guarda bassa, posizione a due mani (disponibile solo per il clan Miekyou) e la Iai. Quest'ultima, utilizzabile solo dagli appartenenti al clan Sha-in, è una micidiale tecnica che si pratica con la spada inizialmente posta nel fodero. Cambiano anche la corsa, differente per ogni personaggio, e la parata che ora vi consente di deflettere i colpi in quattro direzioni diverse. Come nella precedente versione, i colpi effettuabili dal personaggi dipendono dall'arma che impugna. In ***Bushido Blade 2*** è persino possibile utilizzare due armi contemporaneamente, scelta che però rallenterà notevolmente i vostri movimenti. Durante il *PlayStation Club Festival*, SquareSoft ha presentato i primi tre lottatori: Gengoro Narazu, Kaun Narazu e Joe Kotomura. Il lato cosmetico del gioco è notevolmente migliorato. Le animazioni risultano più fluide e i colpi particolarmente convincenti. Bellissimo.

IL SEGUITO DI BUSHIDO BLADE HA RISCOSSO AMPI CONSENSI, ANCHE SE SQUARESOFT HA PRESENTATO SOLO I PRIMI TRE PERSONAGGI.



POTREMO SCEGLIERE IL NOSTRO TEAM DI APPARTENENZA E COMBATTERE FINO AD ELININARE TUTTI I MEMBRI DELLA FAMIGLIA AVVERSARIA.

IL SEGUITO PROPONE SOLO DUE TIPI DI ATTACCO (TASTI ● E ● DEL CONTROLLER): COMBINATI AL D-PAD CONSENTONO DI OTTENERE UNA GRANDE VARIETÀ DI MOSSE.

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

ORA AD UN PREZZO SCIOCCANTE!!

L. 299.000

SONY PlayStation

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

L. 299.000

NINTENDO 64

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolies Department® Point?

telefona 02-42.22.684!

SEGA **L. 299.000**
SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA **L. 319.000**
SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

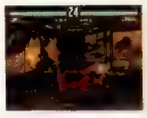
TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

Namco spacca!

Dopo ***innumerevoli voci di corridoio****, mancate presentazioni alle* ***manifestazioni più importanti****, annunci più o meno ufficiali, finalmente* **Super PlayStation Console** *è in grado di svelare i retroscena del* ***gioco più atteso del 1998****, al secolo* ***Tekken 3****. Molti credevano che Namco non ce l'avrebbe mai fatta: ebbene,* ***queste immagini parlano da sole****...*



SORPRENDENTEMENTE, NAMCO NON HA PRESENTATO TEKKEN 3 AL PLAYSTATION CLUB FESTIVAL...

S*uper PlayStation Console* è orgogliosa di presentarvi le prime immagini della versione PlayStation di *Tekken 3*. Il nostro corrispondente dal Giappone ci ha fatto un gradito regalo di Natale, inviandoci – proprio in chiusura di numero – informazioni esclusive sul picchiaduro più atteso dalla comunità ludica Sony.

Per quanto sia impossibile giudicare la qualità di un videogioco da una serie di immagini statiche, appare comunque chiaro che Namco ha fatto il massimo per trasferire il look del *coin-op* nella versione da casa. Com'è noto, l'originale sfrutta un hardware decisamente più sofisticato di quello PlayStation tanto che molti osservatori avevano espresso in questi mesi dubbi sulle possibilità reali di una fedele trasposizione. Da tempo, inoltre, circolavano voci circa l'eventualità che Namco introducesse un'espansione per potenziare PlayStation al fine di garantire la massima fedeltà riproduttiva. È arrivata la smentita ufficiale da parte di Mike Fischer, rappresentante di Namco Homtek: la versione casalinga non sfrutterà alcun *add-on* ma si "limiterà" a spremere la console come pochi altri giochi finora prodotti. Il fattore cruciale, per ammissione degli stessi sviluppatori, riguarda la velocità e le animazioni dell'adattamento PlayStation. Sembra ormai appurato che gli sviluppatori siano stati costretti ad accettare qualche compromesso estetico per salvaguardare il *gameplay*. È per tanto possibile che i lottatori della versione da casa saranno formati da un numero di poligoni inferiore a quello dell'originale, ma il *frame rate* non subirà perdite qualitative. Per chi non avesse giocato il *coin-op*, diciamo che la storia prende avvio vent'anni dopo le vicende narrate in ***Tekken 2***. Jin Kazama, il discendente di Kazuya Mishima e Jun Kazama vuole vendicare il barbaro omicidio della madre da parte di Ogre, il Dio dei Combattimenti. Gli altri personaggi sono del tutto inediti oppure graficamente implementati rispetto alla precedente versione. Paul Phoenix appare più maturo e determinato, mentre Yoshimitsu è, se possibile, più malvagio che mai. Nel terzo episodio combatte con l'ausilio di una spada laser di colore verde. Forest Law, figlio di Marshall, possiede tecniche di combattimento in gran parte simili a quelle del padre. Lei Wulong ha ormai 45 anni, ma non ha perso la grinta, mentre Nina Williams si è appena risvegliata dal sonno criogenico, quindi non è invecchiata per nulla. Il suo obiettivo è uccidenre Jin Kazama King è morto al termine del precedente episodio, ma la sua anima sopravvive: un personaggio misterioso indossa la sua maschera. Incontreremo anche Ling Xiaoyu, parente lontana di un sotto boss di ***Tekken 2*** Wang, mentre Hwoarang è un apprndista di arti marziali (la sua disciplina è *il tae kwon do*). Eddy Gordo è un ex-detenuto che combatte con la grazia di un ballerino. Il gioco da bar ha ottenuto un successo senza precedenti in Giappone, dominando le classifiche dei titoli più gettonati per quasi un anno. Namco ha assicurato che la versione PlayStation conterrà tutti i lottatori dell'originale. Namco sta valutando la possibilità di commercializzare ***Tekken 3*** simultaneamente su tutti i mercati a marzo. Sarebbe la prima volta nella storia dell'etichetta nipponica, ma l'annuncio uffiale verrà dato solo alla fine di gennaio. Per ulteriori informazioni, non perdete il prossimo numero di SPC!

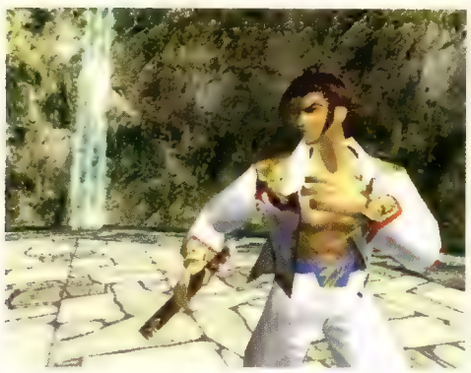
Titolo : **TEKKEN 3**
Casa : **NAMCO**
Uscita : **MARZO**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **PICCHIADURO**

Intanto, in sala giochi...

Basato su scheda System 12 (la stessa di *Tekken 3*), questo nuovo spettacolare picchiaduro da sala ha già mandato in brodo di giuggiole gli otaku nipponici. Sviluppato dalla medesima cricca che ha prodotto *Soul Edge* e la saga di *Tekken*, il picchiaduro tridimensionale – che al momento non ha ancora un titolo definitivo – debutterà alla fine di febbraio in Giappone. Come in *Soul Edge*, i lottatori poligonali utilizzano armi di vario genere, ma non appartengono a nessuna serie in corso e tra questi c'è addirittura un sosia virtuale di Elvis! Namco si appresta quindi a battezzare un nuovo picchiaduro galvanizzata dal successo di *Tekken 3* (del quale è già stato annunciato un *update* e un seguito). Il parziale insuccesso di *Soul Edge* ha spinto il colosso nipponico a tentare la via dell'originalità narrativa.

A CASA COME IN SALA, NAMCO RULLA!

Ma il gioco, che tuttora non ha ancora un titolo definitivo, rappresenta l'evoluzione diretta di *Soul Edge*, tanto nella forma quanto nella sostanza. Intanto Namco ha presentato durante la manifestazione *Digitalmedia World* la nuova scheda *coin-op* System 23, destinata a rimpiazzare in tempi brevi l'attuale generazione. Il primo gioco che sfrutta il nuovo hardware è *Motocross Go!*, un'incredibile simulazione di corsa motociclistica che ha scatenato l'entusiasmo nella comunità videoludica nipponica. Graficamente parlando, i miglioramenti rispetti ai titoli convenzionali sono a dir poco abissali.



SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 - Fax 011/606.89.85

E-MAIL: AMICI @ INRETE.IT

Amici del Gioco
CORSO ROMA 4 MONCALIERI
Moncalieri
Torino
Corso Roma, 48

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

NIGHTMARE CREATURES — TELEFONARE

NAGANO WINTER OLIMPIC

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO OFFERTA	
ACC JOYPAD PAL	L. 49.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 39.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACTUA SOCCER 2	L. 95.000
AGENT ARMSTRONG	L. 89.000
AIR RACE	L. 89.000
BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	L. 95.000
BIOHAZARD DASH	L. 139.000
BROKEN SWORD	L. 92.000
BROKEN SWORD 2	TELEFONARE
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUGGY	TELEFONARE
BUST A MOVIE III	L. 69.000
CARNAGE HEART	L. 69.000
CASTELVANIA	L. 95.000
COLONY WARS	L. 89.000
CRASH BANDICOOT	OFFERTA
CRASH BANDICOOT 2	NOV. PRENOT.
CROC	TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEFONARE
DIE HARD TRYLOGY	L. 92.000
DISCWORLD 2	L. 89.000
DUKE NUKEM 3D	NOV. PRENOT.
F 1	L. 96.000
FATAL FURY	L. 79.000
FIFA '97	L. 65.000
FIFA '98	TELEFONARE
FINAL FANTASY VII	TELEFONARE
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GRAN TOUR RACING	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
INDIPENDENCE DAY	L. 79.000
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	L. 95.000
JACK NICKLAUS	TELEFONARE
K1 LEGEND KICK BOXING	TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	TELEFONARE
MECHWARRIOR 2	OFFERTISSIMA
MEGAMAN X3	L. 79.000
MICROMACHINE 3D	L. 92.000
MONSTER TRUCK	L. 92.000
MOTO RACER	L. 92.000
MUSEUM VOL. 2	OFFERTISSIMA
MUSEUM VOL. 3	OFFERTISSIMA
NAMCO MUSEUM VOL. 1	OFFERTA
NBA LIVE 97	L. 59.000
NHL 97	L. 59.000
NIGHTMARE CREATURES	L. 92.000
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L. 92.000
PANDEMONIUM	L. 79.000
PANDEMONIUM 2	L. 89.000
PARAPPA THE RAPPA	L. 79.000
POWER SOCCER 2	TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L. 79.000
RAGE RACER	L. 92.000
RAMA	TELEFONARE
RAPID RACER	TELEFONARE
RAY TRACER	L. 89.000
RED ALLERT	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89.000
ROSCO McQUEEN	TELEFONARE
SAMURAI SHOWDOWN	L. 79.000
SENIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SENTIENT	L. 79.000
SINDACATE WARS	L. 85.000
SOUL BLADE	L. 92.000
SPIDER	L. 79.000
SUI KODEN	L. 92.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
TEST DRIVE 4	TELEFONARE
TEKKEN 2	L. 92.000
THE LOST WORLD	L. 92 000
THE NEED FOR SPEED II	L. 85.000
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS	TELEFONARE
TOCA TOURING CAR	OFFERTA
TOMB RAIDER + JOIPAD	OFFERTISSIMA
TOMB RAIDER 2	NOV. PRENOT.
TOTAL DRIVING	TELEFONARE
TOTAL NBA '97	L. 79.000
TOURING CAR COLL.	TELEFONARE
TRASPORT TYCOON	L. 89.000
TWISTED METAL 2	L. 85.000
V-RALLY	OFFERTISSIMA
V. VOLLEY	TELEFONARE
VANDAL HEARTS	L. 95.000
WAR KRAFT 2	L. 89.000
WIPE OUT 2097	L. 89.000
Z	TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation
PLATINUM da L. 42.000

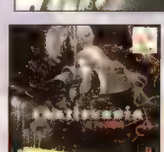
AIR COMBAT PLAT - BUST A MOVIE 2 PLAT - FADE TO BACK PLAT - FIFA 96 PLAT - ACTUA SOCCER PLAT - LOADED PLAT - ALIEN TRILOGY PLAT - RIDGE RACER PLAT - RAYMAN PLAT - TEKKEN PLAT - TOSHIDEN PLAT - WIPEOUT PLAT - DESTRUCTION DARBY PLAT - TRUE PIN-

L. 89.000

FIFA 98

CRASH BANDICOT 2 OFFERTISSIMA

PRENOTARE



TEST DRIVE 4
GRAN TURISMO
TELEFONARE

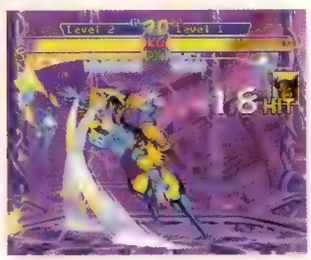
IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al

SI EFFETTUA LISTINO

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

X-Men
Children of the Atom



Wolverine sfrutta le sue lame di adamantio per fare a fette gli avversari...

I personaggi sono dannatamente mitici e schizzano da una parte all'altra dello schermo come se avessero le formiche rosse nelle mutande...

X-Men: Children of the Atom è probabilmente il gioco più posticipato nella storia di PlayStation. È anche uno di quei titoli che – a furia di parlarne – ti sembra di averlo già giocato alla sfinimento. E invece no: *X-Men: Children of the Atom* sul 32-bit Sony non si è proprio visto. Non ancora, almeno. Già perché Acclaim assicura che la conversione del popolare *coin-op* Capcom raggiungerà i negozi a febbraio. Che sia la volta buona? Si accettano scommesse...

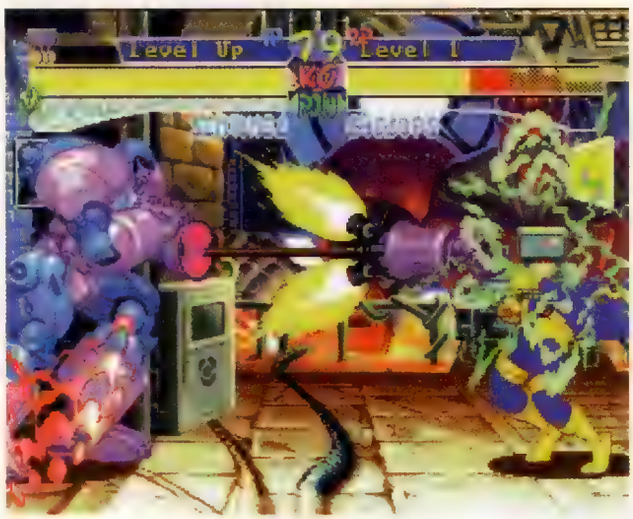
La grande domanda che ci poniamo – non senza un velo di barbina malizia – è: "Ha senso introdurre nel 1998 un picchiaduro così datato quando il mercato offre già giochi del calibro di *Marvel Super Heroes, King of Fighters '96* e, per i nostalgici incalliti, *Street Fighter Collection*?". Il quesito è destinato a restare senza risposta ancora per qualche settimana. Nel frattempo vi diciamo che *X-Men: Children of the Atom* include una decina di lottatori (cinque buoni e cinque maramaldi), i fondali dell'originale (tra cui la mitica sala olografica) e un sacco di violenza bidimensionale. Versione "fumettosa" della interminabile saga di *Street Fighter, X-Men* ha il merito di aver introdotto la possibilità di eseguire supersalti durante i combattimenti, tecnica ripresa e potenziata nel recente *Marvel Super Heroes* (recensito su SPC #42, 86%). Troppo poco, troppo tardi? Ai posteri l'ardua sentenza...

X-Men vs. Street Fighter Update

Capcom sta inoltre lavorando alla versione casalinga di *X-Men Vs. Street Fighter*. La splendida versione Saturn è stata pubblicata alla fine di novembre insieme a una cartuccia RAM da 4 MB, mentre quella PlayStation è attesa per febbraio. Per l'occasione, il gioco è stato ribattezzato *X-Men Vs. Street Fighter Ex Edition*. Le ragioni della nuova titolazione sono presto spiegate: i programmatori hanno inserito opzioni e modalità inedite, tra cui la possibilità di scegliere il tipo di accompagnamento musicale (originale o riarrangiato). Sfortunatamente, i limiti di memoria della console Sony hanno imposto ai programmatori di ridimensionare le loro pretese. L'opzione di *tag-team* è infatti stata cancellata. In alternativa, verrà proposto un sistema di combattimento sulla falsariga di *King of Fighters*, in cui i giocatori sconfitti vengono rimpiazzati da altri. I limiti maggiori riguarderanno i tempi di caricamento, prevedibilmente lunghi e frequenti e gli immancabili tagli alle animazioni. Speriamo in bene...

Mangiato pesante? Su, Cyclops, non è il caso di vomitare plasma...

Sorpresona! Il maglio allungabile funziona che è una meraviglia!!!



Come fermare un artiglio di acciaio? Elementare, con un laser fotonico!

Titolo	X-Men: C. of the Atom
Casa	Acclaim
Uscita	Fine Febbraio
N° Giocatori	1-2
Genere	Picchiaduro

CENTRO SPECIALIZZATO
VIDEOGAMES,
MODELLISMO
E GIAPPONESERIE

VENDITA PER
CORRISPONDENZA

ORDINA
0541/786496
FAX 0541/786621
06/56339373
AL
FAX 06/56341133

47900 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621
00121 OSTIA LIDO - ROMA - Via delle Canarie, 19 - Tel. 06/56339373 - Fax 06/56341133

PSX JAP

Ace Combat 2	L. 139000
Armored Core Project Phantasma	**L. 139000**
Bio Hazard Director's Cut	**L. 139000**
Breat of Fire III	**L. 139000**
Cyber Boots	L. 139000
Crime Craker 2	L. 139000
Dracula X	L. 139000
Dragon Ball GT	L. 139000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Dungeons e Dragons Collection	**L. 129000**
Einhänder	**L. 139000**
Elemental Gear Bolt	**L. 139000**
Final Fantasy VII	L. 129000
Front Mission Alternative	L. 139000
Gundam the Battle Master	L. 139000
Gun Bullet	L. 139000
Gran Turismo + Analog Control	**L. 189000**
Hokuto no Ken	L. 129000
Marvel Super Heroes	**L. 109000**
Metal Gear Solid	L. 139000
Nightmare Creatures	L. 109000
Overblood 2	L. 139000
Parasite Eve	**L. 139000**
Ranma 1/2	L. 149000
Resident Evil 2	L. 139000
Sailor Moon s	**L. 135000**
Street Fighter Collection	L. 139000
Z Gundam	L. 129000
Xenogears	**L. 139000**

SATURN JAP

Bio Hazard	L. 109000
Bomberman Collection	L. 89000
Bomberman Fight	**L. 119000**
Burning Rangers	**L. 119000**
Chaos Seed	**L. 109000**
Dead or Alive	**L. 119000**
Dungeons Dragon Collection	**L. 129000**
Dokiusey 2	L. 129000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Grandia	**L. 129000**
Last Bronx	L. 129000
Marvel Sup. Her.	**L. 129000**
Metal Slug	L. 109000
Princes Crown	L. 119000
Real Bout Special	**L. 139000**
Sega Touring Car	**L. 129000**
Samurai Shodown IV	L. 139000
Skull Fang	L. 149000
Shining Force III	**L. 119000**
Sonic R	L. 119000
Steep Slope Sliders	L. 119000
Super Robot War F	L. 139000
Tactical Fighter	L. 109000
Thunder Force V	L. 139000
Tokimeki Memorial	**L. 129000**
Vandal Hearts	L. 119000
Virus	L. 129000
Yu-no (sex)	L. 109000
X-Men Vs. Street Fighter + RAM	**L. 159000**

CONSOLE

Nintendo 64 Jap+Scart	**L. 330000**
Playstation Jap + Dual Shock	**L. 370000**
Sega Saturn Jap+Cool Pad	**L. 420000**
Game Gear Color + 1 Game	**L. 230000**
Game Boy + Game	**L. 139000**
Game Boy Pocket	**L. 119000**

NINTENDO 64

Aerogate	**L. 149000**
Aerofighters Assault	**L. 169000**
Boomberman	L. 149000
Camaleon Twist	**L. 159000**
Clayfighter	L. 159000
DD Kong Racing USA	**L. 159000**
Dynamite Soccer	L. 159000
Dual Heroes	L. 149000
Duke Nukem 64	**L. 159000**
F. Zero	**L. 159000**
Go Go Truble Maker	L. 139000
Golden Eye USA	L. 159000
Hyper Olimpic Nagano	**L. 149000**
Hyriu No Ken	**L. 149000**
Yoshi Story	**L. 159000**
J League Eleven Beati	L. 159000
Lamborghini 64 USA	**L. 179000**
Madden 64	L. 159000
Mk Mithologies	L. 169000
S. Francisco Rush	L. 169000
Star Fox + Jolt Pack	L. 179000
Top Gear Rally	L. 169000
Wild Choppers	L. 149000
Wiorrld Wide Soccer 3	L. 159000
World Wilde	L. 149000
Hiryu no Ken	L. 149000

MODELLINI EVANGELION BANDAI

CD MUSIC KEN IL GUERRIERO A L. 59.000

VIDEO CD DEI MANGA GIAPPONESI A L. 30.000

ACCESSORI N64

Extension Cable	L. 20000
Jolt Pack	L. 49000
Super WHS Cable	L. 35000
Scart	L. 50000
Av Cable	L. 50000
Adattatore Universale	L. 50000
Joipad Colorati	L. 60000
Memori Card Colorate	L. 40000
Dual Joistick	L. 129000

ACCESSORI SATURN

Fighting Controller	L. 55000
Joypad	L. 50000
Scart	L. 20000
Analog Control	L. 139000
Adattatore Universale	L. 40000
Joystic Sala Giochi (16 tasti 2 Players)	L. 280000
Volante + Pedaliera	L. 119000

PSX ACCESSORI

Joypad Analog dual Shock	**L. 129000**
Joypad Analogico JAP	L. 119000
Joypad	L. 40000
Volante + Pedaliera VR F1	L. 119000
Gun Namco	L. 119000
Gun Judge Dreed	L. 89000
Coppia Joipad Infrared	L. 139000
Fighting Controller	L. 55000
Memory	L. 40000
Scart	L. 40000

Formula Zero Volante PSX, SAT, N64 L. 139000
Gun SAT - PSX L. 79000

Gadget di Dragon Ball
Lamù - Lupin
Ranma 1/2 - Sailor Moon
Gundam - Goldrake - Mazinga
Hello Kitty - Evangelion
Rayearth - Final Fantasy VII
Tekken - City Hunter
Tokimeki Memorial - Slayers - kakyusei
Modellini in resina, vinile e plastica.
CD Musicali dei tuoi eroi giapponesi.

L. 29.000

VISITATECI

Soccer Games

Il panorama ludico PlayStation offre **decine di giochi di calcio**. *Purtroppo solo una minima parte di questi possono essere considerati "decenti". In attesa della nuova versione di* **International Superstars Soccer Pro**, *prevista in primavera,* **Super PlayStation Console** *passa in rassegna* **le ultimissime novità del settore**.

Sensible Soccer 2000

LA VERSIONE A 32-BIT DEL MITICO SENSIBLE SOCCER È PREVISTA ALLA FINE DI GENNAIO. L'attesa sta raggiungendo livelli insostenibili. I classici omini sono formati da poligoni e si muovono con grande velocità sul campo. Le animazioni particolarmente realistiche sono state ottenute grazie all'onnipresente *motion-capture*. Il gioco offre centinaia di squadre di club con le quali potremo garaggiare in differenti competizioni nazionali (come in *Sensible World of Soccer*) e internazionali. Sarà presente anche un sofisticato *editor* tattico per variare la strategia in campo della nostra squadra. Tra le novità segnaliamo lo spettacolare replay tridimensionale. *Sensible Software* ha intanto annunciato un secondo gioco di calcio, *Total Football Edition*, per la fine del 1998.

Titolo : **Sensible Soccer 2000**
Casa : **GT Interactive**
Uscita : **Gennaio**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Sportivo**

Per non rallentare l'azione di gioco è prevista un'unica visuale, la stessa del primo Sensi.

Lo sviluppo di Sensible Soccer 2000 ha coinvolto 16 programmatori, contro i 3 dell'originale.

UEFA Soccer

DOPO LE ULTIME DELUSIONI, OCEAN TENTA IL TUTTO PER TUTTO CON UEFA SOCCER. Il simulatore tridimensionale ha un obiettivo non facile: scalzare *International Superstars Soccer Pro* di Konami dal trono calcistico Sony. Invece di puntare sul realismo estremo, Ocean ha adottato un approcio *arcade*. La finalità è miscelare poligoni ed estrema velocità dell'azione, caratteri che raramente abbiamo visto insieme. Il gioco dovrebbe vantare solo due inquadrature: sopraelevata e all'altezza del campo. La versione inglese sarà accompagnata da un doppio commento. Ocean ha acquistato la licenza ufficiale UEFA, quindi i nomi delle squadre e dei giocatori saranno originali.

***Esteticamente parlando,* UEFA Soccer *ricorda molto* Actua Soccer *di* Gremlin.**

Titolo : **UEFA Soccer**
Casa : **Ocean**
Uscita : **Marzo**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Sportivo**

Match Day 3

MATCH DAY PUÒ ESSERE CONSIDERATO IL DONADONI DEI GIOCHI DI CALCIO. Nonostante l'età, continua a regalare grandi soddisfazioni. Ocean intende rinverdire i fasti di una serie che in Gran Bretagna ha assunto le caratteristiche di un vero e proprio *cult*. L'originale per ZX Spectrum ha venduto decine di migliaia di copie ed è tutt'ora considerato un piccolo grande classico. Ma ora che le piattaforme ludiche di bit ne hanno trentadue, *Match Day* non rischia di apparire obsoleto? Le prime indicazioni non sono delle più positive. La versione PC è stata accolta nel disinteresse generale e quella PlayStation è stata strategicamente psoticipata per, er, "motivi tecnici". Fatto sta che *Match Day 3* vanta sei differenti visuali, replay spettacolari, nomi non originali ("Cola" invece di "Zola" e robe del genere), un metodo di comandi semplice, ma non semplicistico. La grafica non è delle più definite, ma quello che conta davvero in un gioco di calcio è la giocabilità. Verdetto finale sul prossimo numero di Super PlayStation Console.

I calciatori sembrano usciti da una confezione del Lego...

Notate l'inquietante presenza del radar in basso a destra.

Titolo : **Match Day 3**
Casa : **Ocean**
Uscita : **Gennaio**
N° Giocatori : **1-4**
Genere : **Sportivo**

CONTI CORRENTI POSTALI

Ricevuta del versamento o del postagiro di **L.** **53.000**

Lire (lettere) **cinquantatremila**

sul C/C N. **269274** intestato a:

SO.DI.P. «ANGELO PATUZZI» S.p.A.
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

eseguito da .....

residente in .....

SPAZIO RISERVATO AI CORRENTISTI POSTALI

Titolare del C/C n. ..... addì .....

tasse — BOLLO DELL'AGENZIA P.T.

CONTI CORRENTI POSTALI

Certificato di accreditamento del versamento o del postagiro di **L.** **53.000**

Lire (lettere) **cinquantatremila**

sul C/C N. **269274** intestato a: **SO.DI.P. «ANGELO PATUZZI» S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)**

Causale del pagamento

(obbligatoria se a favore di Enti e Uffici Pubblici)

SO.DI.P. S.p.A.
incassa questo versamento
per ordine e conto dell'Editore

GRUPPO EDITORIALE FUTURA

BOLLO DELL'AGENZIA P.T.

eseguito da:

cognome ..... nome .....

via ..... nr. .....

cap ..... località .....

provincia .....

SPAZIO RISERVATO AI CORRENTISTI POSTALI

Titolare del C/C n. ..... Firma .....

Mod. ch-8 *bis* AUT.

Importante: non scrivere nella zona sottostante!

data — progressivo — numero conto — importo — addì .....

>00000000002692746<

AVVERTENZE

Per eseguire il versamento, il versante deve compilare in tutte le sue parti, a macchina o a mano, purchè con inchiostro nero o nero-bluastro il presente bollettino.

NON SONO AMMESSI BOLLETTINI RECANTI CANCELLATURE, ABRASIONI O CORREZIONI.

Nella parte anteriore del certificato di accreditamento è riservato lo spazio per l'indicazione della causale del versamento che è obbligatoria per i pagamenti a favore di Enti pubblici.

La ricevuta non è valida se non porta i bolli e gli estremi di accettazione impressi dall'Ufficio postale accettante.

La ricevuta del versamento in Conto Corrente Postale, in tutti i casi in cui tale sistema di pagamento è ammesso, ha valore liberatorio per la somma pagata con effetto dalla data in cui il versamento è stato eseguito.

Qualora l'utente sia titolare di un Conto Corrente Postale intestato al proprio nome può utilizzare il presente bollettino come POSTAGIRO, indicando negli appositi spazi il numero del proprio c/c, la firma di traenza (che deve essere conforme a quella depositata), la data e inviandolo al proprio CUAS in busta mod. Ch 42-c AUT.

Il postagiro ha valore liberatorio per la somma pagata con effetto dalla data di addebito al conto traente.

Autorizzazione CUAS di Milano n. 1128 del 09-06-1980

Importante: non scrivere nella zona soprastante!

Causale del versamento

☐ **desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a "SUPERCONSOLE PLAYSTATION" al prezzo speciale di L.53.000**

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).

cognome _____

nome _____

via _____

cap _____ città _____

provincia _____

NINTENDO 64

SEGA SATURN

SONY PlayStation

MAGEXA 8 BIT COMPATIBLE

Vieni anche tu da

CRAZY GAMES SALOON®

NUMERO VERDE 167-273992 SERVIZIO CONSUMATORI

C.SO XXII MARZO N° 9 - 20129 MILANO

TUTTI I NOMI E I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

Vigilante 8

Vigilante 8 è la risposta Activision a Twisted Metal 1 & 2.

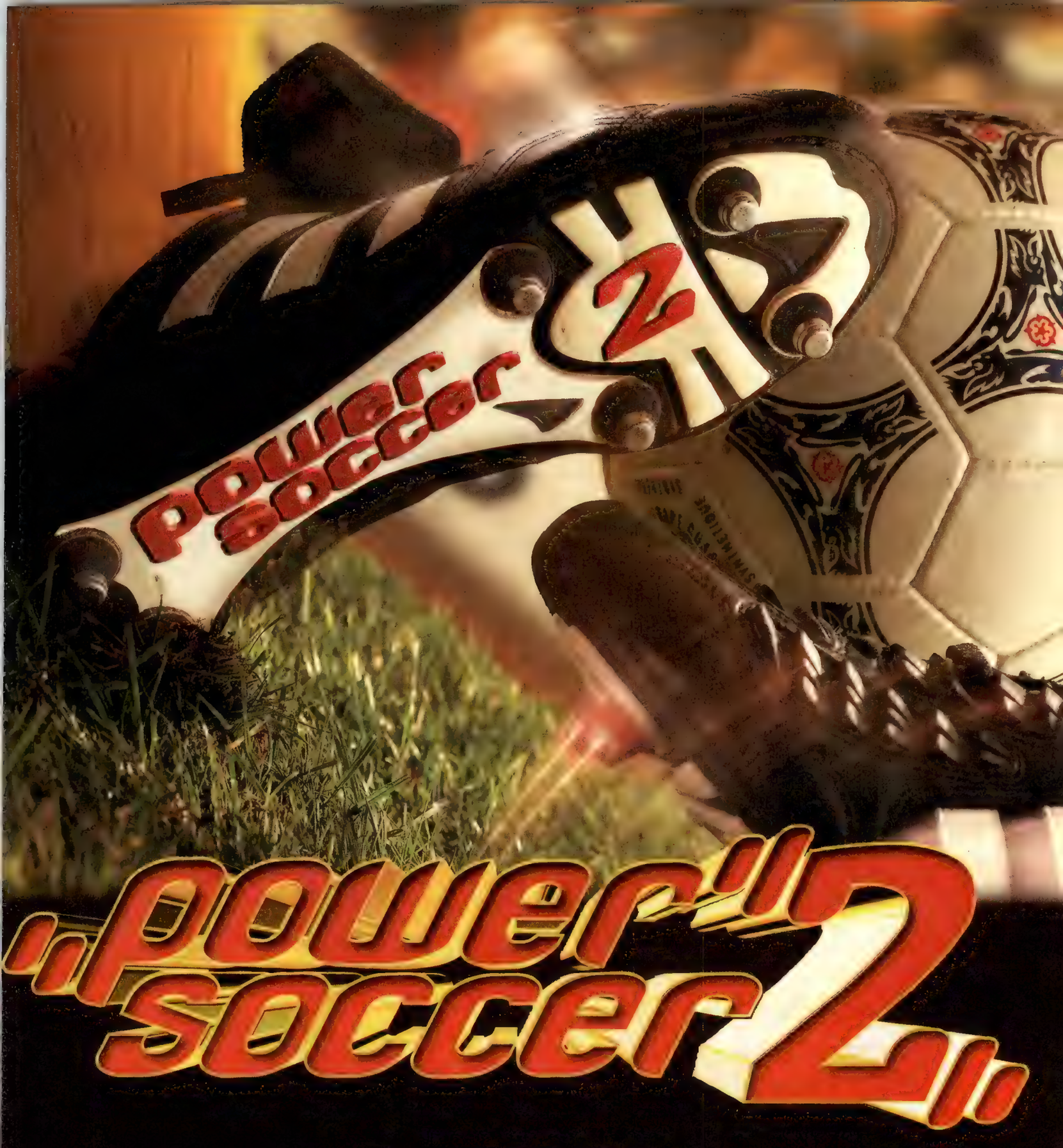
La saturazione del mercato dei giochi di corsa "convenzionali" e il recente successo – al di là delle polemiche – di *Carmageddon* (in fase di sviluppo per Sony PlayStation), hanno spinto le case a produrre una nuova generazione di *racing games* violenti per Sony PlayStation. Il più interessante è indubbiamente *Vigilante 8*, *spin-off* di *Interstate '76*, un hit per PC introdotto da Activision sei mesi fa. I due titoli hanno poco in comune: pur essendo ambientati entrambi nel Southwest americano degli anni '70, presentano soluzioni ludiche eterogenee.

Il gioco sembra avere poco in comune con Interstate '76.

La trama. Il governo degli Stati Uniti offre cento milioni di dollari a tutti coloro che riusciranno a stanare un'organizzazione criminale motorizzata – i "Coyote" – che sta terrorizzando il paese. Il malloppo è alletante quanto basta per farvi accettare l'incarico. A bordo di veicoli demenziali affronterete la cricca in scenari ad alto tasso di distruzione. Gioco di combattimento motorizzato intenso e frenetico sviluppato da Luxoflux, ***Vigilante 8*** sfrutta un nuovo *engine* che garantisce livelli di interazione con il *background* inediti per un gioco del genere, almeno stando a Murali Tegulapalle (sic), il *producer*. Come suggerisce il titolo, l'ultima fatica di Activision presenta otto livelli. Laddove l'originale era suddiviso in missioni, ***Vigilante 8*** presenta una struttura di gioco paragonabile a quella dei picchiaduro: i giocatori dovranno affrontare avversari più o meno malsani in otto arene, ricostruzioni virtuali di scenari americani. Combatteremo tra le trivelle petrolifere nel sud della California o sulle montagne innevate dello splendido Colorado. ***Vigilante 8*** presenta dodici differenti mezzi da combattimento, nella fattispecie veicoli anni settanta opportunamente potenziati. Ogni vettura avrà infatti a disposizione armi di devastante potenza per eliminare gli avversari come mitragliatori, mine, lancia missili, razzi guidati, torrette rotanti etc. Un camper iper-carenato può scatenare uno sciame di api assassine, mentre un autobus scolastico è in grado di emettere delle tossine capaci di tramortire anche i piloti più tosti. Ai comandi dei demenziali mezzi ci sono altrettante caricature di piloti.

Graficamente parlando, ***Vigilante 8*** vanta ottimi effetti di traslucenza e mappatura. A livello di animazioni, il *combat racing* Activision è in grado di visualizzare immagini a 30 *fps* anche quando sullo schermo ci sono quattro veicoli differenti. Le esplosioni a tutto schermo sono varie e spettacolari. Bryant Bustamante (sic 2) si è occupato delle routines di Intelligenza Artificiale. Il gioco offre anche un'opzione di combattimento in coppia iper-violenta.

Titolo : **Vigilante 8**
Casa : **Activision**
Uscita : **Marzo**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Azione**



"power soccer 2"

A GENNAIO
SOLO PER PLAYSTATION

PSYGNOSIS

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

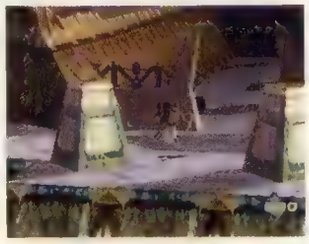
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd.

PlayStation

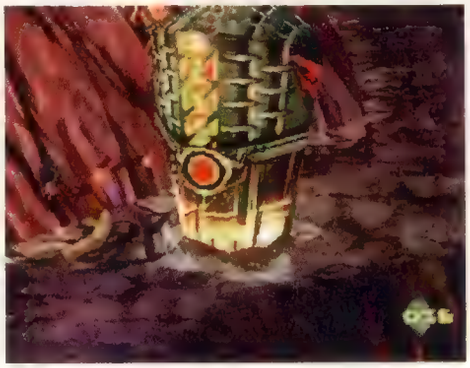
Pitfall 3D

Bruce Campbell ha prestato la propria voce a Pitfall 3D!

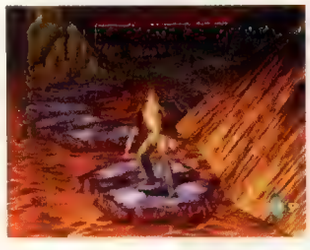
La risposta americana a *Tomb Raider* è *Pitfall 3D*, posticipatissimo seguito di un classico di atariana memoria (per tacere dell'*escamotage* bidimensionale apparso sui sedici bit qualche tempo fa). Durante un'escursione nelle foreste amazzoniche, l'Indiana Jones della situazione finisce in un *warp* spazio-temporale che lo catapulta in una dimensione parallela, leggi il mondo perduto di Moku.



I livelli sono particolarmente estesi e vari e gli effetti di illuminazione a dir poco... illuminanti!

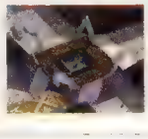


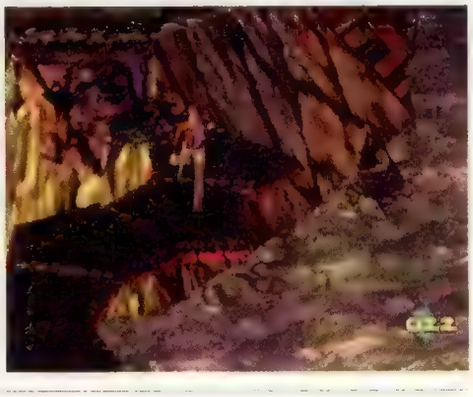
La civiltà è ormai alle pigne per via della tirannica dominazione della Regina delle Tenebre. La cosa più preoccupante è che il prossimo obiettivo della malvagia sovrana sembra essere la Terra. Dovremo quindi stanare la vecchia befana nonchè salvare il leader carismatico della civiltà Moku – e non Muko, badate bene – da morte certa. Estensione tridimensionale di un classico del passato, la nuova avventura interpretata da Pitfall Harry Jr. si svolge attraverso ventuno scenari sparsi in quattro livelli. Tra questi segnaliamo caverne sotterranee, vulcani in semi-attività, rovine, prigioni coloniali, fortezze nemiche, ipermercati che praticano il tre-per-due etc. Il nostro eroe dovrà superare fiumi di lava, trappole e crepacci, saltare da una piattaforma all'altra e lanciarsi da altezze terrificanti con l'ausilio di liane. Una delle novità più interessanti è che il giocatore può determinare l'oscillazione della corda: il movimento non è pre-determinato come nel vecchio *Jungle Hunt* e consente di muoversi anche in profondità. È quasi superfluo aggiungere che *Pitfall 3D* supporta perfettamente il pad analogico Sony. Un controllo preciso e accurato è infatti fondamentale per superare gli ostacoli più ostici. *Pitfall 3D* utilizza tre differenti *engine*: il primo viene utilizzato nella maggior parte del gioco, il secondo è stato concepito esclusivamente per i combattimenti contro i boss. L'ultimo è stato sviluppato per le sezioni bonus, caratterizzate da un'elevatissima velocità dell'azione. Nel corso dell'avventura affronteremo un gran numero di avversari come coccodrilli, scorpioni, guerrieri mezze donne e mezzi serpenti, leoni, entità gassose, pipistrelli etc. All'inizio del gioco avremo a disposizione solo un misero piccone: è quindi cruciale reperire le armi disseminate nelle varie locazioni. Non mancheranno dozzine di *power-up* nella migliore tradizione videoludica. Il sistema di inquadrature dinamico contribuisce a spettacolarizzare l'azione. Fenomenale a dir poco l'incontro/scontro con i giganteschi boss di fine livello. Il primo di questi è sommerso in una piscina di liquido blu fosforescente. Un enorme gladiatore ci lancia addosso raggi laser particolarmente deleteri. L'effetto è notevole. Va segnalato che il narratore del gioco sarà nientepopodimeno che il grande Bruce Campbell (il protagonista della mitica trilogia di *Evil Dead* di Raimi). Il gioco recupera gli elementi che hanno reso celebre il capolavoro di David Crane trasferendoli in ambienti tridimensionali, profondi, vasti e dettagliati. La versione giocabile – completa al 50% – che Activision ci ha mandato ha tuttavia qualche pecca. La grafica non è malvagia, anche se in alcuni punti appare piuttosto spartana e avara di *texture*. I personaggi si muovono in modo abbastanza fluido, ma c'è una differenza abissale tra le animazioni di Pitfall Harry Jr. e quelle degli altri personaggi. Il *frame rate* non è dei più elevati: siamo sui 20 fps. Considerando che l'uscita del gioco è prevista solo per la fine di febbraio, c'è ancora tempo per correggere le imperfezioni di uno dei titoli più attesi del 1998!



Pitfall Harry e il tempio maledetto? *Quasi...*

Il gioco alterna fasi esplorative a combattimenti frenetici.

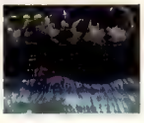




Titolo : Pitfall 3D
Casa : Activision
Uscita : Fine Febbraio
N° Giocatori: 1-2
Genere : Azione

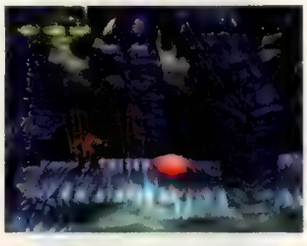
PISTOIA - Via Dalmazia, 424 - Tel. 0573/903277 - Fax 0573/903955

Wild 9

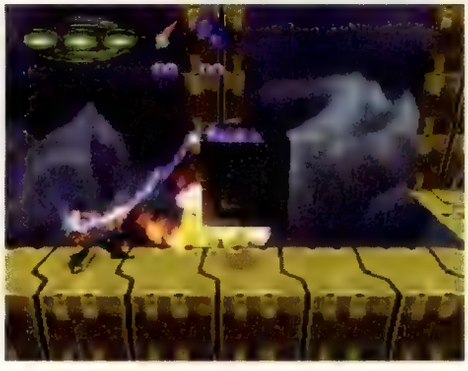


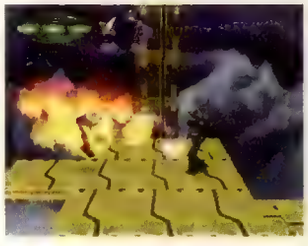
Oltre venticinque livelli di azione frenetica e sbarazzina.

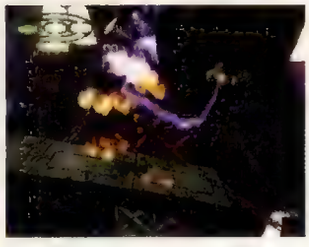
Trovate a immaginare cosa sarebbe successo se la sceneggiatura di *Guerre Stellari* fosse stata scritta da George Lucas insieme a Lewis Carroll. E pensate se alla regia dell'omonimo film Tex Avery avesse affiancato Lucas... Il risultato non sarebbe stato troppo differente da *Wild Nines*, l'ultima fatica di quel folle di David Perry.
Doveva essere il gioco di Natale di Shiny Entertainment. Invece è slittato addirittura a Pasqua. I motivi? Bah, tanto per cominciare, il patron di Laguna Sega, California non è per niente soddisfatto del risultati ottenuti. In secondo luogo (ma in realtà è un corollario), lo sviluppo è stato drammaticamente rallentato in seguito alla dipartita di alcuni programmatori-chiave come Nick Jones (che è passato non a miglior vita bensì a Visual Concepts, "quelli di *One*") e Gari Biasillo, in procinto di firmare un contratto principesco con i tizi di Psygnosis. Fatto sta che *Wild Nines* ha subito un poderoso *restyling* grafico e tecnico che ne ha parzialmente stravolto l'aspetto. Prima di segnalare le innovazioni ludiche, ricapitoliamo la trama per tutti coloro che avessero perso i nostri precedenti "*work in progress*".
L'azione si svolge all'inizio del ventunesimo secolo. Nei panni di Wex Major dovremo tentare il disperato salvataggio dei nostri compagni di sventura, rapidi dal malvagio dittatore intergalattico Karn (perché il cattivo deve avere dei nomi come Karn o Khabox o Borax e non, che so, Augusto o Fabrizio?). Wex fa parte di una organizzazione ribella nota come *Wild Nines* ("I nove selvaggi"), i cui membri sono tenuti ostaggio dalle truppe comandate dal malvagio colonnello Curtz, braccio destro del desposta Karn. Wex ha tre chili di gel sulla crapa e un'arma potente che gli permette di tostare anche gli avversari più malsani. *Action/platform* tridimensionale, ***Wild Nines*** presenta nove livelli di ultraviolenza digitale, suddivisi in venticinque scenari. Versione "cattiva" di ***Pandemonium!***, l'ultima fatica di Shiny propone scenari molto *dark*, cattivi originalissimi (Karn ha le dimensioni di due campi da calcio, stando a Perry) e una caterva di armi. Wex potrà infatti utilizzare laser, missili teleguidati e fucili multidirezionali per farsi largo tra guarnigioni di nemici assatanati. Grazie a un'arma speciale, il Rig, potremo addirittura torturare i malcapitati sgagnozzi di Karn prima di polverizzarli definitivamente. A differenza di prodotti come ***Pandemonium! 2*** o ***Crash Bandicoot 2*** che presentano una struttura di gioco "a binario", ***Wild Nines*** è caratterizzato da numerosi tragitti alternativi che frantumano la linearità dell'azione. Inoltre, nel corso del gioco potremo usare un certo numero di mezzi come navicelle e palloni aereostatici per potare a termine le missioni. ***Wild Nines*** è un *action game* intenso e caratterizzato da dosi abbondanti di humor nero. I punti di forza del prodotto sono: massima interazione con i fondali, scenari tridimensionali riccamente definiti, sistema di inquadrature dinamiche ("*Flowcam*") che non interferisce con l'azione ma ne esalta i momenti più spettacolari, effetti speciali in tempo reale come illuminazioni variabili, rotazioni, trasluce e *morphing*. Il *character design* è stato curato da artisti che hanno lavorato in precedenza presso Warner Bros e Disney. ***Wild Nines*** supporta il nuovo pad analogico Sony. Graficamente parlando, ***Wild Nines*** è uno degli *action* bidimensionali più peculiari mai sviluppati su PlayStation, ma la beta che ci ha fornito Interplay ci ha lasciato un po' interdetti per quanto concerne la velocità dell'azione, a nostro avviso migliorabile. Fortunatamente, Shiny ha a disposizione un margine di tempo sufficiente per ottimizzare il codice.
Check it out!

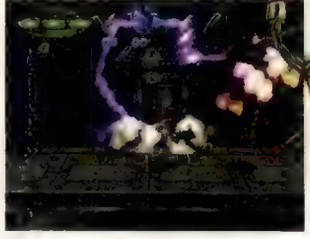


L'arma consente anche di sollevare oggetti pesantissimi!



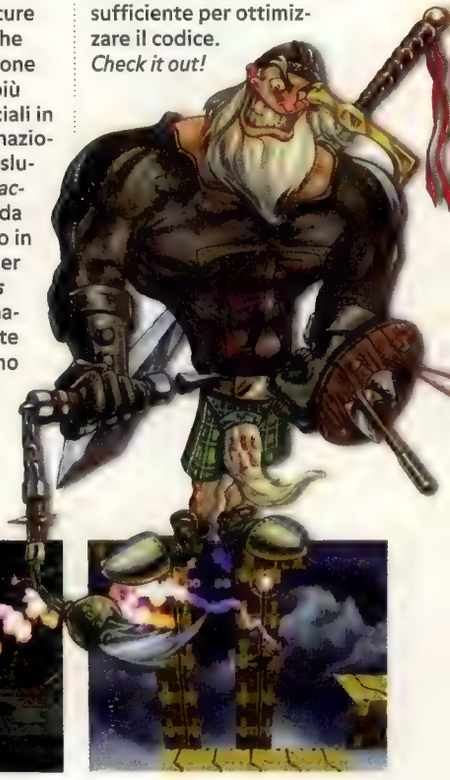




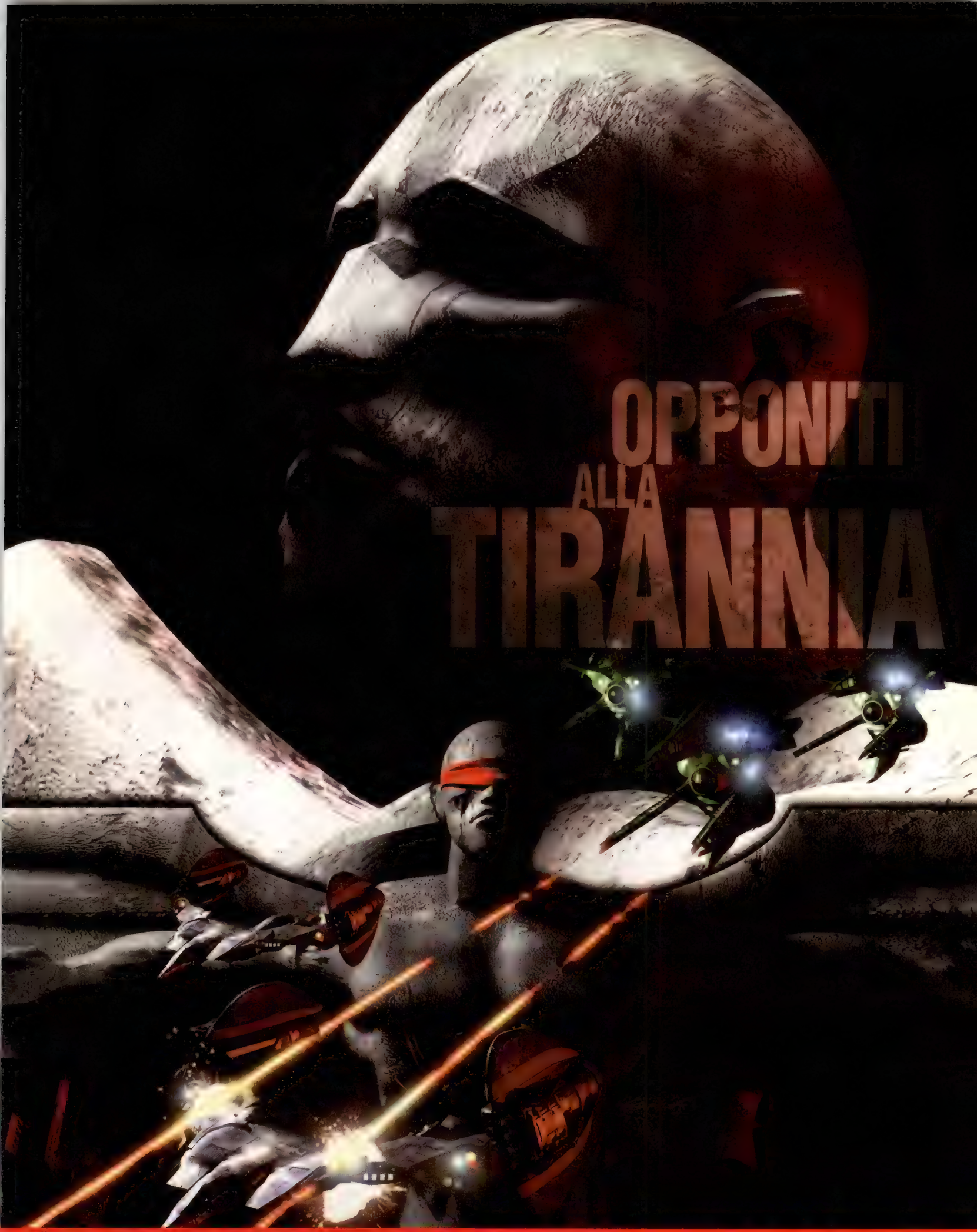


Ok, adesso piantala. Non è il caso di arrabbiarsi tanto!

Ce la farà? Ce la farà? Gente, Wex è un vero eroe, mica pizza e fichi...



Titolo : **Wild 9**
Casa : **Shiny Entertainment**
Uscita : **Marzo**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Azione/Adventure**



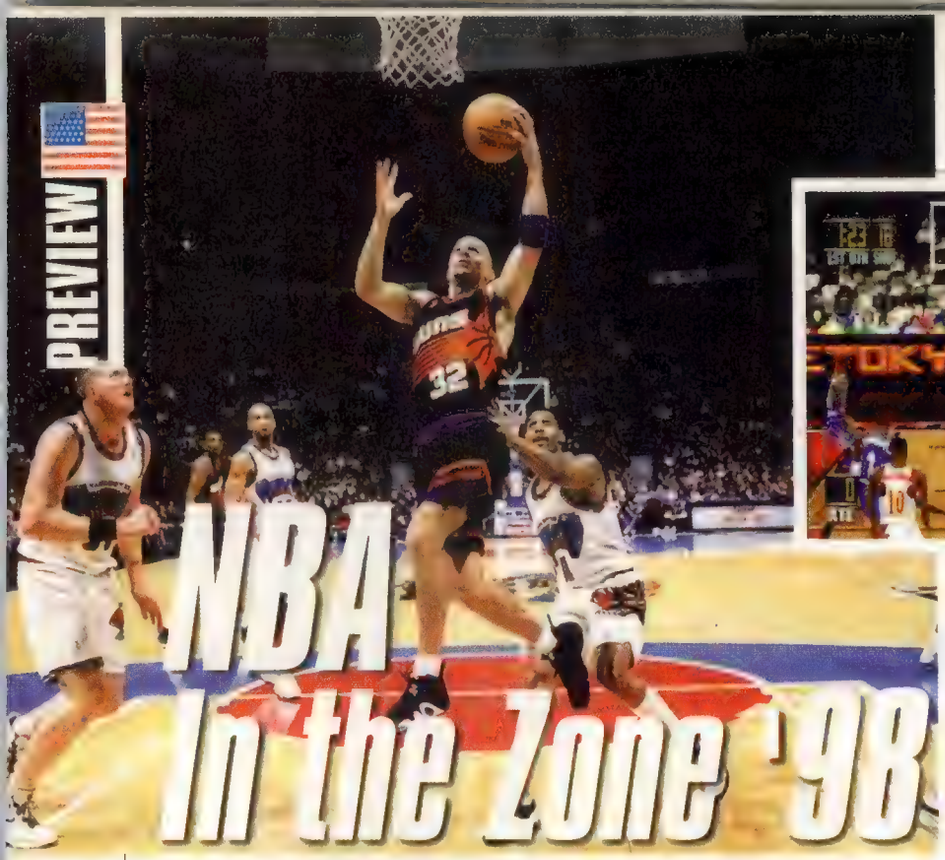
COLONY WARS

UNISCITI ALLA LOTTA. COMBATTI PER LA LIBERTÀ.

Distribuito da Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.

PlayStation

PSYGNOSIS



NBA In the Zone '98

KONAMI FA DAVVERO SUL SERIO CON L'EDIZIONE '98!

La stagione del grande basket su console è stata ufficialmente inagurata dall'introduzione sul mercato della versione '98 di *NBA Live* (vedi SPC #43). L'attenzione degli sportivi con il pad si sposta ora sugli attesissimi prodotti Konami e Sony, *NBA In The Zone '98* e *Total NBA '98* (aka *NBA Shootout '98*). Previsti rispettivamente per febbraio e marzo, i due giochi presentano una serie di innovazioni sostanziali che li rendono, se possibile, ancora più appetibili. Da quanto abbiamo visto finora, *In the Zone '98* ha tutte le carte in regola per settare un nuovo standard e rubare il titolo a *Total*. Se seguite **Super PlayStation Console** saprete che raramente ci entusiasmiamo così di fronte un prodotto ancora incompleto, ma in questo caso riteniamo il nostro atteggiamento più che giustificato. *NBA In The Zone '98* sembra offrire tutto quello che i fanatici del genere andavano chiedendo da tempo: a parte le squadre e le statistiche della NBA aggiornate all'ultima stagione disputata, il gioco propone le controparti digitali di campioni del calibro di "Sir" Charles Barkley e Shaquille "Shaq" O'Neal. Non solo: potremo adottare nel corso della partita tattiche d'attacco e difesa pre-impostate. L'obiettivo è chiaramente quello di accentuare l'aspetto simulativo del gioco, conciliandolo con il ritmo *arcade* che da sempre caratterizza la proposta Konami. A livello grafico, segnaliamo notevoli miglioramenti, ma è soprattutto la giocabilità ad essere stata implementata alla grande. La terza generazione di *In The Zone* può contare su animazioni realistiche e convincenti ottenute grazie alla tecnica del *motion-capture*. Oltre 300 differenti movimenti sono stati digitalizzati e inseriti all'interno del gioco. Passaggi senza guardare, dietro la schiena, schiacciate spettacolari, dribbling spettacolo, finte, stopponi: *NBA In the Zone '98* sembra avere di tutto, di più. Come nelle precedenti edizioni, il gioco propone un basket a cinque, squadre composte da dodici giocatori, campionato, amichevoli, opzioni di compravendita etc. Il livello di energia dei giocatori diminuisce realisticamente: più un giocatore si dà da fare sul campo, maggiore sarà la sua stanchezza nelle fasi avanzate della partita. *NBA In The Zone '98* supporta fino a otto giocatori contemporaneamente previo connessione di due *multitap*. Il testimonial di eccezione del gioco è Glen Rice degli Charlotte Hornets (ex Miami Heat), giudicato migliore giocatore dell'NBA *All-Star Game* nel 1997. In quella occasione realizzò 26 punti in 25 minuti, stabilendo un nuovo record per l'*All Star Game*. *NBA In the Zone '98* include anche il commento di Ray Clay (molto noto tra i fans dei Chicago Bulls). *Man*, ci sarà da divertirsi!

IL REALISMO DEI MOVIMENTI È STATO OTTENUTO CON IL MOTION CAPTURE.

GRAZIE A DUE MULTITAP FINO A OTTO GIOCATORI POSSONO PRENDERE PARTE ALLA SFIDA A NBA IN THE ZONE '98.

Titolo : NBA IN THE ZONE '98
Casa : KONAMI
Uscita : FEBBRAIO
N° Giocatori: 1-8
Genere : SPORTIVO

IL BASKET TOTALE DI SONY

L'uscita di *Total NBA '98*, inizialmente prevista a dicembre è slittata addirittura a marzo. La versione '97 è indubbiamente la migliore simulazione di basket mai sviluppata su PlayStation e Sony sa che non può limitarsi ad aggiornare le statistiche se vuole ribadire la sua supremazia. La nuova edizione include, tra le altre cose, il supporto al pad analogico, nuovo *motion capture* ottenuto digitalizzando i movimenti della stella dei Philadelphia 76ers Jerry Stackhouse e un inedito modo di gioco due-contro-due (*NBA Extreme docet*). Sony Interactive Studios sta lavorando in particolare sul sistema di "controllo totale" dei giocatori che consente di ottenere passaggi, schiacciate e tiri incredibilmente realistici. *I love this game!*

Multimedia

Big Bang SERVICE®

Negozi BIG BANG sulla terra

PERUGIA	Via Settevalli 326/d Tel. 5011430
PERUGIA	Via Marconi 45 Tel. 5723257
PESCARA	Via Milano 20 Tel. 085/299217
ALESSANDRIA	C.so Marini 13 Tel. 0131/236675
VOGHERA	Via Covini 10 Tel. 0383/42973

DISPONIBILE SOFTWARE PER LA COMPLETA GESTIONE DI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI

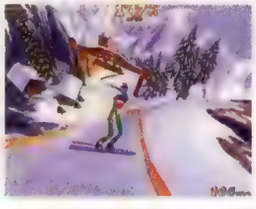
WWW.BIGBANG.IT

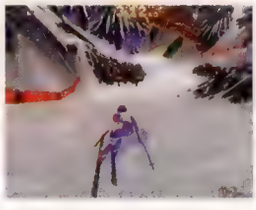
FELICE ANNO NUOVO !

Lo staff del Big Bang.

UFFICIO MARKETING: VIA FIESOLE 175 - PERUGIA
UFFICIO COMMERCIALE: VIA SETTEVALLI 326/D - PERUGIA

Snow Racer



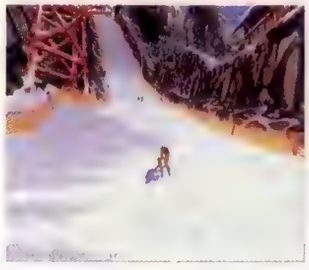


Chi ha bisogno di Alpine Racer quando PlayStation riesce a dare emozioni simili?

Il cerchio blu inquadra la porta.

L'enorme successo delle simulazioni di sci da sala (con Namco a farla da padrone ancora una volta) ha spinto diverse etichette a pubblicare giochi analoghi sui sistemi casalinghi. Dopo UEP Systems (*Cool Boarders 1 & 2*), Ocean tenta ora il colpaccio con un sorprendente *Snow Racer*.

Clone abbastanza spudorato di *Alpine Racer* di Namco, *Snow Racer* vanta una cosmesi davvero spettacolare, come testimoniano le immagini pubblicate in questa pagina. L'obiettivo dei programmatori era restituire in modo credibile la sensazione di velocità sulle piste innevate. Le prime indicazioni sono positive. *Snow Racer* presenta nove differenti tracciati percorribili con sci o snowboard. Due le modalità di gioco previste: slalom gigante e gara di velocità. Piste tecniche, ghiacciate, muri ripidi, curve lunghe in diagonale da affrontare con gradualità, senza attriti e che fanno risaltare le capacità acrobatiche degli sciatori virtuali ma anche nove dolce, piste più facili ma iper-veloci, ideali per salti mozzafiato. Non mancano spettacolari cadute: gli sciatori si schiantano sulle paratie di protezione con inquietante realismo. Le numerose visuali selezionabili accrescono il livello di coinvolgimento del gioco. L'assenza di sistemi di controllo idraulici dei cabinati da sala sarà compensata dal supporto del pad analogico Sony. Al termine di ogni gara potremo rivivere le fasi salienti grazie allo spettacolare replay multi-angolare. Le animazioni si susseguono a trenta *frames* al secondo. Per i fans del falco Ghedina un titolo da tenere assolutamente d'occhio e che recensiremo in modo approfondito sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.



La sezione in snow mixa acrobazie spettacolari con discese ripidissime.

Titolo : Snow Racer
Casa : Ocean
Uscita : Fine Gennaio
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

GRUPPO
TELECOM ITALIA

INGAME.
TUFFATI IN UN MARE DI GIOCHI.

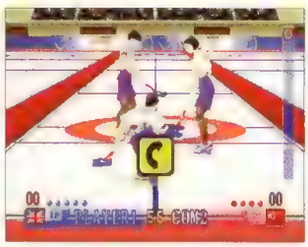
InGame è il nuovo "games channel" di Stream dedicato agli utenti di Internet che amano giocare alla grande. Visitare InGame è come entrare direttamente nella più incredibile "sala giochi" della rete, dove sono disponibili tutte le informazioni, le recensioni, le strategie, le novità e tanti links che mettono in contatto con l'universo del gioco e le sue meraviglie. E poi, ci sono tanti giochi Web, da fare direttamente in rete e via e-mail. InGame, un'idea esclusiva di Stream, mette in gioco emozioni a non finire, in una sfida che si rinnova ogni giorno.

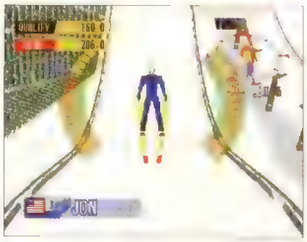
w w w . i n g a m e . c o m

Nagano Winter Olympics '98

PER VINCERE NELLO SLALOM DOVRETE AVERE NERVI SALDI, DEI BUONI SCI E UNA TESTA MOOOLTO DURA.

Nagano Winter Olympics '98 (un titolo più lungo no, vero?) si presenta come una moderna riedizione dei classici giochi multi-evento che tanto successo avevano riscosso ai tempi degli 8 e 16-bit. Anche qui infatti abbiamo un sacco di discipline sportive, di prove assortite che però, invece di svolgersi sotto il sole della mitica California, ci vedranno impegnati in lunghe pattinate sopra un candido manto nevoso. Certo, in solitario la cosa potrebbe anche risultare noiosa (inoltre, personalmente, sentiamo molto la mancanza di ragazze in bikini) però in compagnia il tutto tende a migliorare notevolmente.

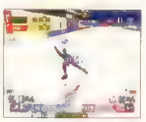




Come ogni simulazione multi-evento che si rispetti, anche *Nagano '98* offre un'ampia selezione di giochi tratti dalle discipline presenti nelle olimpiadi invernali che, guarda caso, quest'anno si svolgeranno proprio in Giappone. Undici saranno le competizioni nelle quali potrete cimentarvi: due gare di velocità sui pattini, pattinaggio artistico, snowboard, slalom gigante, discesa libera, salto con gli sci, sci acrobatico, bob, slittino e curling. Parte degli eventi presenti nel titolo Konami sono caratterizzati da una struttura tipicamente *arcade*. Nello slalom gigante per esempio dovrete accelerare, curvare a destra o sinistra, passare tra le porte o ancora buttarvi sulle lame per rallentare il tutto in una sorta di gioco alla *Ridge Racer*. L'idea che sta alla base dei salti dal trampolino invece è quella di lanciarsi, acquistare una buona velocità quindi impostare l'angolo e fare il possibile per atterrare senza andarvi a schiantare contro l'omino delle bibite che passa in mezzo alla pista. Oltre a ciò ci saranno anche altre discipline che vi vedranno costretti a smanettare come dei matti sui poveri tasti del vostro pad (come, ad esempio, il pattinaggio) nel disperato tentativo di raggiungere e mantenere una velocità di crociera ottimale. I vostri pollicioni sono dunque avvisati ma, in fondo, sono tutte cose che abbiamo già visto in passato.

Nonostante alcuni *stage* debbano essere ancora completati al momento di andare in stampa *Nagano '98* si presenta già come un titolo tutto sommato interessante. Le varie discipline risultano infatti sufficientemente solide e ben strutturate, il sistema di controllo è ben realizzato e anche la realizzazione tecnica si segnala per una certa ricchezza di dettagli e pulizia. Il *gameplay*, per quanto non presenti nulla di innovativo sul versante della meccanica di gioco, ci è parso più che valido ponendo di fatto questo prodotto sullo stesso piano di prodotti simili che in passato avevano riscosso un notevole successo. Una ventata di aria fresca che, speriamo ardentemente, non si traduca in una valanga quando arriverà il momento di assegnare le fatiche medaglie ai migliori.

GIOCATE A NAGANO '98 TROPPO A LUNGO E VEDRETE I VOSTRI POLPASTRELLI FUMARE!



Titolo : Nagano Winter Ol.'98
Casa : Konami
Uscita : Gennaio
N° Giocatori: 1-4
Genere : Sportivo

ASTROCOMPUTER

NINTENDO ULTRA 64

VERS. PAL L. 289.000
VERS. USA L. 369.000

SONY PLAYSTATION

VERS. UNIVERSALE
+ GIOCO OMAGGIO L. 389.000
VERS. PAL L. 279.000*
VALUE PACK (2 pad+memory c.) L. 339.000

SEGA SATURN

VERS. PAL+1 GIOCO L. 349.000

NOVITÀ NINTENDO 64

- AEROFIGHTERS ASSAULT
- BOMBER MAN
- DIDDY KONG RACING
- EXTREME G
- F1 POLE POSITION
- GAME KILLER CHEAT
- GOLDEN EYE 007
- KILLER INSTINCT GOLD
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64
- LAMBORGHINI
- LYLAT WARS+JOLT PAD
- MACE
- MARIO KART
- MRC
- NBA HANG ON TIME
- SAN FRANCISCO RUSH
- TOP GEAR RALLY
- WILD CHOPPERS

NOVITÀ SONY PLAYSTATION

- BUST A MOVE 3
- CASTLEVANIA IV
- CRASH BANDICOT
- DRAGON BALL: FINAL
- BOUT
- DUKE NUKEM 3D
- FIFA 98
- FORMULA KARTS
- HERCULES
- KURUSHI
- LETHAL ENFORCERS
- MADDEN NFL 98
- MDK
- MOTO RACER
- NBA LIVE 98
- NIGHTMARE CREATURES
- PANDEMONIUM II
- POPULOUS:THE 3RD COMING
- RESIDENT EVIL: DIRECTORS CUT
- TEST DRIVE 4
- TOMB RAIDER 2

NOVITÀ SEGA SATURN

- BOMBERMAN 3
- BUST A MOVE 3
- CROC
- ENEMY 0
- FIFA 98
- FIGHTING FORCE
- JURASSIC PARK: LOST WORLD
- MARVEL SUPERHEROES
- NASCAR 98
- RONDE
- SEGA TOURING CAR
- STEEP SLOPE SLIDERS
- TETRIS PLUS
- VIRTUAL POOL 96
- WORLD WIDE SOCCER 98
- X-MEN VS. STREET FIGHTER

ANNO NUOVO, NUOVE OFFERTE!

OFFERTE NINTENDO 64

BOMBER MAN (JAP)	L. 129.000
WAVE RACER (JAP)	L. 129.000
GO-GO TROUBLE MAKER (JAP)	L. 99.000
DYNAMITE SOCCER (JAP)	L. 99.000
HEXEN (USA)	L. 99.000

OFFERTE SONY PLAYSTATION

INDEPENDENCE DAY	L. 85.000
MASS DESTRUCTION	L. 79.000
RAGE RACER (PAL/USA)	L. 69.000
RAY STORM	L. 79.000
JURASSIC PARK: THE LOST WORLD	L. 69.000

OFFERTE SEGA SATURN

DRIFT KING (JAP)	L. 50.000
FIGHTING VIPERS	L. 50.000
VIRTUA FIGHTER ZERO	L. 50.000
VIRTUA FIGHTER 2	L. 50.000
VIRTUAL ON	L. 50.000

SNES - USA

ALADDIN
L. 59.000

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE
L. 59.000

THE LION KING
L. 59.000

SONY PSX PAL

WARCRAFT II
L. 69.000

MONSTER TRUCKS
L. 69.000

PARAPPA THE RAPPER
L. 69.000

ACCESSORI

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

VIRTUA GUN + VIRTUA COP 2
PER SEGA SATURN
L. 99.000

HYPER BLASTER
PER SONY PLAYSTATION
COMPATIBILE CRYPT KILLER, AREA 51, DIE HARD TRILOGY
L. 65.000

JOLT PACK
NINTENDO 64
L. 29.000

NUOVO MAD CATS
ANALOGICO E DIGITALE
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
ULTRA 64 L. 140.000

GAME BOY
Consolle L. 89.000
Giochi a partire da L. 39.000

SUPER NINTENDO
Giochi a partire da L. 59.000

GAME GEAR
Vasto assortimento giochi tutti a L. 29.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE. SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN GIOCO

PROPOSTE GRAFICHE ROMA

Stunt Copter RC

GLI ELICOTTERI TELECOMANDATI POSSEGGONO UN ARSENALE DI TUTTO RISPETTO.

STUNT COPTER RC: *DOVREMO ADDIRITTURA ATTERRARE SU CAMIONCINI IN MOVIMENTO.*

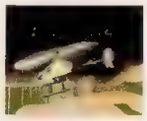
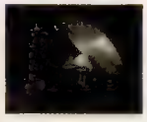
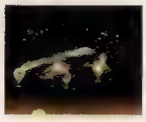
Dalla premiata ditta Shiny Entertainment arriva il prodotto più originale dell'anno per PlayStation. Talmente originale che Interplay - da sempre culo & camicia con l'etichetta di Laguna Seca, California - si è rifiutata di pubblicarlo. David Perry ci è rimasto abbastanza male. Ha pianto un po', ma poi si è ripreso.

Numerosi i motivi di interesse per *Stunt Copter RC*, precedentemente conosciuto come *Fly By Ware*. Due su tutti. Il gioco è due volte "simulazione": *Stunt Copter RC* consente infatti di pilotare elicotteri telecomandabili, a loro volta simulazioni del volo degli elicotteri "reali". In secondo luogo, *Stunt Copter RC* è stato concepito e sviluppato per sfruttare appieno le potenzialità del *controller* analogico, che in questo frangente svolge il ruolo di telecomando virtuale. Laddove la maggior parte degli altri giochi si limitano a supportare l'opzione di controllo avanzato, ma possono essere giocati anche con un pad digitale, *Stunt Copter RC* non avrebbe ragion d'essere senza la nuova interfaccia Sony.

Ma di cosa si tratta, alla fin della fiera? L'obiettivo è pilotare differenti modellini telecomandati nei numerosi scenari tridimensionali disegnati da Dave e Roberts, gli unici sviluppatori. Potremo compiere una serie di acrobazie, raccogliere bonus in volo e planare dolcemente su piste di atterraggio fisse e mobili. Non avremo solo avversari "meccanici" come carri armati e velivoli d'ogni genere, ma anche ostacoli "naturali" come vento o pioggia. I vari elicotteri sono caratterizzati da armi differenti, come missili e cannoncini mitragliatori. L'ambizione di Shiny è quella di creare un nuovo genere ludico. Secondo Perry, più che un videogioco, *Stunt Copter RC* rappresenta una sorta di passatempo elettronico capace di fondere l'immediatezza di *Tetris* con la ricchezza grafica delle migliori produzioni PlayStation. In altri termini, il divertimento scaturisce dal pilotare l'elicottero telecomandato, nel compiere acrobazie in volo piuttosto che dal superare meccanicamente i livelli o dall'acquisire un certo punteggio.

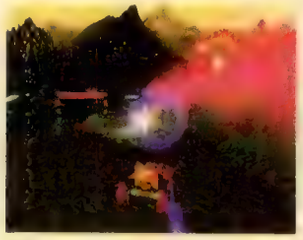
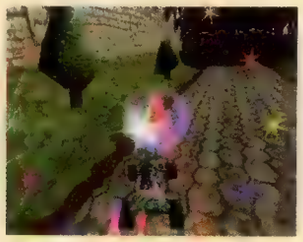
La versione completa solo al 40% che abbiamo potuto vedere ci ha positivamente impressionato per il realismo dei movimenti del mezzo volante, anche se dobbiamo lamentare una certa rozzezza a livello di scenari. Considerando la preoccupante omologazione del software PlayStation, un gioco come *Stunt Copter RC* potrebbe rivitalizzare un mercato sempre più asfittico... ...Ammesso e non concesso che il popolo PlayStation si accorga della sua esistenza. Restate sintonizzati su queste pagine per un aggiornamento esclusivo.

Titolo : STUNT COPTER R.C.
Casa : SHINY ENTERTAINMENT
Uscita : MARZO
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

INTANTO IN EUROPA...

Nella categoria dei "simulatori di simulatori" rientra anche *Buggy* (Gremlin). In questo caso, l'oggetto simulato è un modellino di *dune-buggy*. Previsto all'inizio di dicembre, il gioco è stato posticipato a gennaio. Ludicamente parlando, *Buggy* è un mix tra *Motor Toon GP* e *Rally Cross*. Caratterizzato da spettacolari effetti di *light-sourcing*, *Buggy* consente di pilotare uno dei sedici veicoli disponibili su quindici tracciati. Un doppio *split-screen* (verticale e orizzontale) assicura avvincenti testa-a-testa contro avversari umani. Potrete leggere la recensione completa di Buggy sul prossimo numero di Super PlayStation Console.

LA BUGGY PUÒ COMPIERE SPETTACOLARI ACROBAZIE SU DUE RUOTE.

PICCOLO È BELLO? SECONDO GREMLIN, SÌ...

HAI UN GIOCO DA VENDERE?
PORTACELO... riceverai uno
SCONTO minimo di Lit. 20.000
sull'acquisto di un gioco nuovo!!!

Valutazione Minima Lit. 20.000, valutazione Massima Lit. 50.000; l'offerta è valida per i giochi del PLAYSTATION e del SATURN; ritiriamo qualsiasi gioco, anche se vecchio!!!

	NUOVI	USATI
CONSOLE PLAYSTATION	Telefonare	Circa 60% del prezzo Originale
GIOCHI PLAYSTATION	da Lit. 49.000	da Lit. 20.000
CONSOLE SATURN	Telefonare	Circa 60% del prezzo Originale
GIOCHI SATURN	da Lit. 49.000	da Lit. 20.000
CONSOLE NINTENDO 64	Telefonare	Circa 60% del prezzo Originale
GIOCHI NINTENDO 64	da Lit. 99.000	da Lit. 50.000
CONSOLE SUPERNINTENDO	Lit. 199.000	da Lit. 60.000
GIOCHI SUPERNINTENDO	da Lit. 49.000	da Lit. 10.000
CONSOLE MEGADRIVE	Lit. 189.000	da Lit. 50.000
GIOCHI MEGADRIVE	da Lit. 49.000	da Lit. 10.000
CONSOLE GAMEBOY	Lit. 99.000	da Lit. 50.000
GIOCHI GAMEBOY	da Lit. 49.000	da Lit. 20.000
CONSOLE GAMEGEAR	Lit. 149.000	da Lit. 60.000
GIOCHI GAMEGEAR	da Lit. 39.000	da Lit. 20.000
GIOCHI P.C.	da Lit. 29.000	da Lit. 10.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera Gratuita per tutti i lettori di SUPER CONSOLE (N64, PSX, SAT, SN, MD)

ACQUISTIAMO, VENDIAMO, PERMUTIAMO CONSOLE E GIOCHI USATI !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

RICHIEDI IL GIOCO DI CARTE ED I GADGETS DI:
KEN IL GUERRIERO

VASTISSIMA DISPONIBILITA' DI
GIOCHI USATI

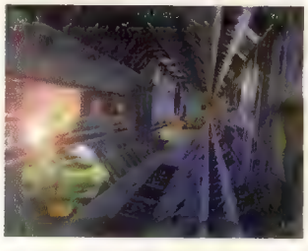
SE HAI DEI GIOCHI CHE NON USI PIU' PERCHE' SONO VECCHI, OPPURE PERCHE' LI HAI FINITI, OPPURE SEMPLICEMENTE PERCHE' NON TI PIACCIONO PIU', PORTACELI TI VERRANNO VALUTATI SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI!

TUTTI I NOMI ED I MARCHI, APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

M-GAMES VIDEOGIOCHI & COMPUTER
MM linea verde CIMIANO
Via Giuba 28/A - MILANO - Tel. e Fax: 02/28.94.641 (chiamate per sapere i titoli disponibili NUOVI e USATI)

Forsaken

Forsaken è un titolo terribilmente classico che miscela elementi usati più e più volte in tutte le saghe spaziali degne di questo nome. L'anno è il 2113 e voi vestite i panni di un **"ricercatore spaziale' che si aggira per le miniere della Terra in cerca di oggetti preziosi: praticamente siete dei tombaroli del futuro, ma questo poco importa. Ciò che vi deve importare è che la vostra categoria è molto numerosa e così, per tirare avanti la carretta, sarete costretti a combattere contro un sacco di altri esseri e questo sì che vi interessa eccome!**



Per aggirarvi tra le caverne che costituiscono il *background* di *Forsaken* avrete a disposizione ben 15 diversi mezzi denominati *hoverbike*. Questi allegri gingilli sono il mezzo migliore per spostarvi velocemente all'interno degli stretti cunicoli presenti sotto la superficie del pianeta. Ovviamente le varie ambientazioni saranno realizzate tramite i consueti poligoni mentre, stranamente, la visuale di gioco non sarà costituita dalla classica camera interna, ma sarà posizionata alle spalle del mezzo. Tornando al *background* le varie caverne saranno ovviamente caratterizzate dalla consueta razione di *texture* alle quali si affiancheranno ampie aree nelle quali scorrazzare più o meno liberamente. Oltre a ciò i cunicoli presenteranno anche una serie di piccole grotte nelle quali potrete nascondervi per tendere pericolosi agguati ai vostri avversari.

Le zone in cui vi troverete a muovervi includono distese ghiacciate, buie caverne e persino sezioni protette da torrette e guardie-robot pronte a saltare addosso a chiunque osi passargli vicini ai circuiti. Comunque non preoccupatevi, non siamo qui solo per darvi cattive notizie. I vari livelli infatti, oltre che essere popolati dal solito nugolo di molesti piantagrane, presentano anche una sfilza di armi e *power-up* assortiti con i quali potrete divertivi a detonare anche gli avversari più massicci.

Indubbiamente la velocità è una delle caratteristiche principali di questo *Forsaken*. Le vostre moto infatti schizzeranno come razzi sullo schermo e riuscire ad evitare le pareti è già una prova di abilità non indifferente. Quando giocate da soli l'obiettivo da perseguire è quello di inseguire i piloti controllati dalla CPU tirandogli addosso di tutto (missili, laser, ciabatte, dentiera della nonna...) fino a quando non riuscirete a rimanere gli unici esseri viventi presenti sullo schermo. Ma il massimo della libidine si ottiene utilizzando il gioco in modalità *link*. Prendete due console, collegatele insieme a preparatevi a uno *shoot 'em up* dannatamente frenetico e coinvolgente. Quattro saranno i piloti che potranno sfidarsi contemporaneamente grazie al consueto *split-screen*, quindi aguzzate la vista e non lesinate scorrettezze: l'importante qui non è arrivare ma sopravvivere! Da quanto visto finora *Forsaken* si preannuncia come un titolo sicuramente massivo. Tutto sembrerebbe studiato dai programmatori per offrire un coinvolgimento senza precedenti grazie anche a una realizzazione tecnica di grande impatto. I 15 livelli sono sufficientemente lunghi da tenere impegnati anche gli smanettoni più incalliti mentre la modalità a due giocatori fa impennare, e non di poco, la longevità di questo prodotto. Titolo definitivo? *Must buy*? Capolavoro annunciato? Chi lo sa, noi intanto torniamo a giocarci...

Durante il gioco l'inquadratura si muove intorno al nostro mezzo per fornirci la migliore visuale possibile.

Ogni mezzo presente in* Forsaken *vanta caratteristiche peculiari.

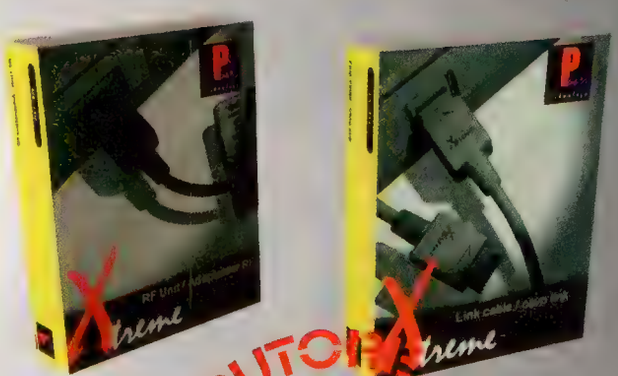
Titolo : **Forsaken**
Casa : **Acclaim**
Uscita : **Marzo**
N° Giocatori: **1-4**
Genere : **Sparatutto**

NINTENDO 64

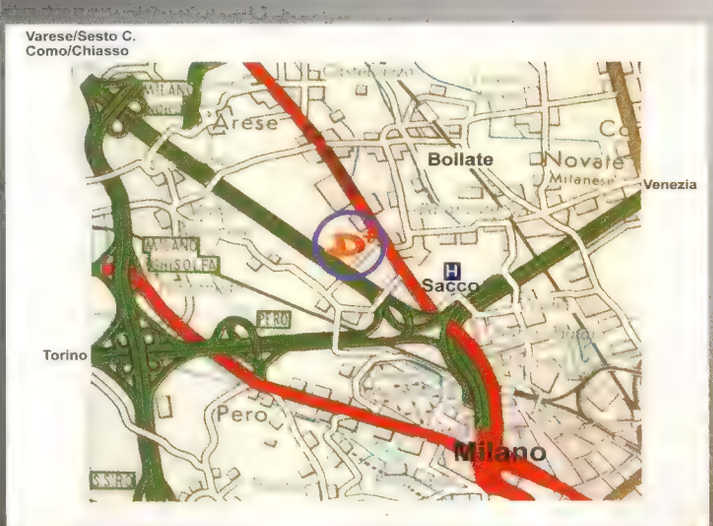
PlayStation

Xtreme

LA NUOVA LINEA DI ACCESSORI PER PSX E N64



DISTRIBUTORE ESCLUSIVO D+ INTERNATIONAL



Tel. 02/38199 200 (15 l.r.a.)
Fax 02/38199 201 (5 l.r.a.)

SOLO PER RIVENDITORI

D+ INTERNATIONAL

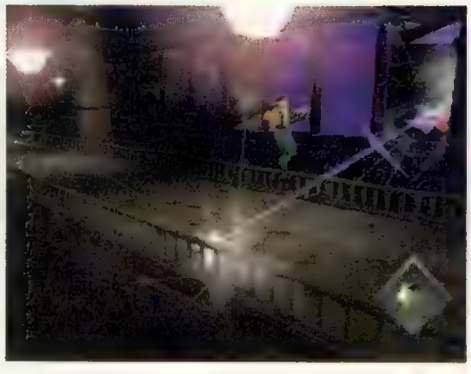
PC CD-ROM

SEGA SATURN

I marchi e i loghi appartengono ai legittimi proprietari

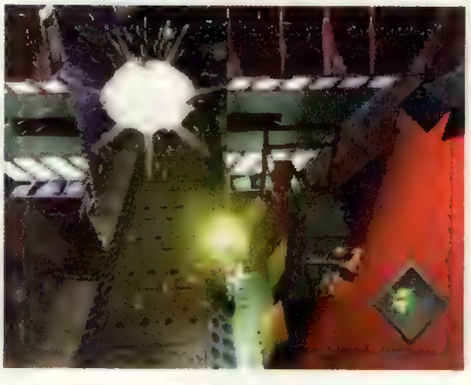
One

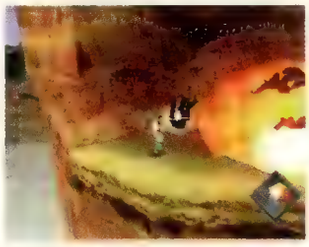
Sviluppato da Visual Concepts, *One* è un *action adventure* tridimensionale che vi abbiamo presentato per la prima volta sul numero di settembre. Inizialmente previsto per novembre, il gioco è stato posticipato a febbraio per problemi di carattere tecnico. L'*action/adventure* tridimensionale in tempo reale presenta un *gameplay* molto intenso. L'azione si svolge nel 2037, in un mondo – Metropolis – ormai dominato dalla violenza totale. Nei panni del mercenario John Cain, dovremo affrontare un fottio di alieni spietati. Nel corso dell'avventura, potremo collezionare numerose armi come potenti fucili al plasma, lanciafiamme e lancia missili, ma di queste non potremo trasportarne più di due alla volta. Tecnicamente parlando, *One* include cinque differenti scenari suddivisi in venti livelli, tre gradi di difficoltà, due modi di gioco (cooperativo e singolo). Tra le caratteristiche più interessanti di *One* segnaliamo gli scenari tridimensionali. Il sistema di inquadrature dinamico consente di seguire l'azione da più angolature (I tasti L2 e R2 del pad consentono di variare l'inquadratura per cogliere il maggior numero possibile di dettagli). Non è previsto alcun tipo di *power-up* nel corso del gioco: l'unico modo per aumentare il proprio livello di energia è eliminare più avversari possibili. Un apposito indicatore di "Ultraviolenza digitale" misura in tempo reale la "distruttività" di John, premiandone le gesta efferate. In altri termini, se attraversate uno scenario senza eliminare nessuno, il vostro livello di energia scenderà a livelli minimi, rendendovi nel contempo vulnerabili ai colpi nemici. Tra l'altro, raggiungendo il massimo livello di energia distruttiva otterremo una devastante *smart bomb*, utilissima per disintegrare tutti gli avversari presenti su schermo. I movimenti sono semplici da compiere (ad esempio, premendo il pulsante di salto due volte di fila si ottiene un salto mortale all'indietro). E' possibile cambiare arma con il tasto SEL, mentre gli attacchi corpo a corpo richiedono la pressione simultanea del tasto ● e della freccia direzionale. Premendo L1 e il pulsante di fuoco, John comincia a sparare all'impazzata, falciando gli avversari, mentre premendo R1, si abbassa per evitare di essere colpito... Potrete leggere la recensione completa di *One* sul prossimo numero di **Super PlayStation Console.**

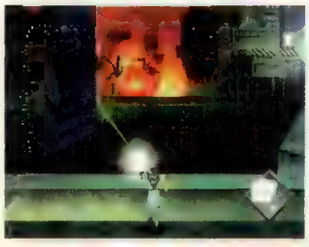


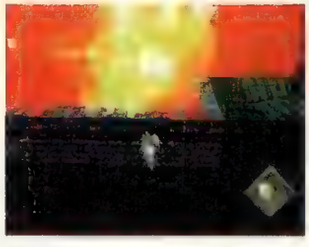
Mannaggia! I miei poveri piedi!

La polizia ha deciso di usare le maniere forti...

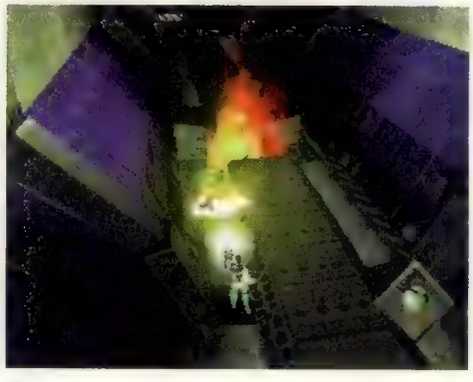








Un indicatore di "ultraviolenza digitale" misura in tempo reale la "distruttività" di John, premiandone le gesta più efferate.



Titolo : **One**
Casa : **Asc Games**
Uscita : **Febbraio**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Azione/Adventure**

software

YOSHI

FIFA 64

HYPER OLYMPIC IN NAGANO

DIDDY KONG RACING

NBA IN THE ZONE 98

VIRTUAL HIRYUNOKEN

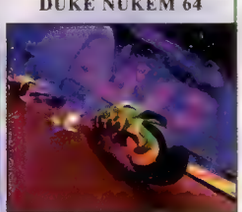
NFL QB CLUB 98

FIFA 98

BOMBERMAN 64

DUKE NUKEM 64

ROBOT SPIRITS


EXTREME G

WCW VS NWO

F1 POLE POSITION

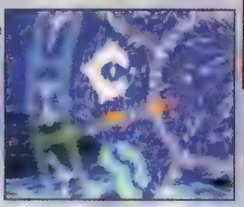
SANFRANCISCO RUSH

LAMBORGHINI 64

WILD CHOPPER

software

AZEL: PANZER DRAGOON RPG


SHINING FORCE 3

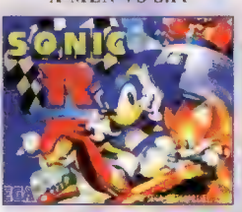
QUAKE

W.W.SOCCER 98

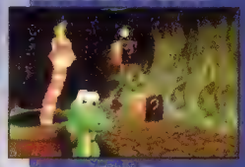
GRANDIA

X-MEN VS S.F.

STORY OF 7 WIND


SONIC R

FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL


CROC

SEGA TOURING CARS

SILHOUETTE MIRAGE

CD musicali

Magazine

*RIVISTE DA TUTTO IL MONDO

*GUIDE STRATEGICHE

*ART BOOK

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

IN 24-48 ORE

FINANZIAMENTI IN SEDE

DISPONIBILI ANCHE TITOLI PER PC CDROM

PER INFORMAZIONI SULLE NOVITA' POTRETE ASCOLTARE AL NUMERO INDICATO TUTTE LE USCITE AGGIORNATE SETTIMANALMENTE

Special

PORTACHIAVI EVANGELION-SUPER ROBOTWARS-SAILORMOON-RANMA 1/2
ART BOOK DI SLAYER, WALL SCROLL-CARD DA COLLEZIONE E RESINE

SI SERVONO RIVENDITORI ***
WHOLESALERS
REVENDEUR

PER ORDINARE CHIAMA SUBITO LO

011.88.99.20

fax: 011/812.71.12

Video

VIDEOCASSETTE IN ITALIANO E LINGUA ORIGINALE. TUTTI GLI OAV DI DRAGONBALL IN SPAGNOLO

RUMBLE PACK

VOLANTE N64 con FEEDBACK e memory slot

Joypad colorati N64

MEMORY CARD DA 1 MEGA(per SAT e n64)

VOLANTE CON PEDALIERA PER SAT-N64,SCART BEST PICTURE N64, ADATTATORI PAL,SCART RGB; PER N64:RUMBLE PACK E MEMORYCONTEMPORANEAMENTE....

COBRA LIGHT GUN

Accessori

PORTACHIAVI, POSTER, CARD DA COLLEZIONE, MODELLINI, RESINE, FUMETTI DBZ ORIGINALI, CALENDARI 1998 di EVANGELION, DBZ,SAILOR

MODELLINI DRAGONBALL Z-ALTEZZA 14CMCA

Gadget

YOU VIDEOGAMES TOO

VIA PO 26
10123
TORINO

America's Most Wanted

NO, ORA VENDONO LA BARBIE ANCHE NEI NEGOZI DI VIDEOGIOCHI! E' BARBIE PARLA CON ME, PROGRAMMABILE VIA CD-ROM!

KAYBEE SOTTO NATALE, E QUI NON ERA NEANCHE TROPPO PIENO...

Howdy guys! Se vedo ancora un albero decorato, un Babbo barbuto, angioletti e palline colorate, giuro, mordo. Sono sopravvissuto a stento a un altro melenso, melassoso Natale nel paese più consumista del mondo. Uh, sopresa sorpresa, ancora una volta i videogiochi sono risultati ai primissimi posti nelle letterine a Babbo Natale e nelle classifiche di vendita... Com'era prevedibile, Sony ha risposto adeguatamente all'accorta mossa di *marketing* della Nintendo (ovvero comprare il N64 a soli 49$ "restituendo" sei giochi PlayStation da Electronics Boutique, la maggiore catena specializzata): sempre 49$, ma dando indietro SOLO quattro giochi N64. E se pensate che gennaio sia un mese di calma stagnante per il mercato, ricredetevi: almeno qui in Nord America è attivissimo. Volete forse che si facciano sfuggire le palate di dollaroni che il parentado regala a pargoli e giovincelli, e che i poveretti non saprebbero meglio investire che in videogiochi? Mannnnno... Eccovi qualche succoso titolo multisistema (PlayStation, N64, Saturn), pronto a invadere i vostri schermi in questi giorni: ***Nagano Winter Olympics '98*** della Konami, ovvero ***Track 'n' Field*** 15 anni dopo. Ben 12 eventi invernali: bob, pattinaggio e varianti dello sci. La versione PlayStation è stata creata da una sezione separata della Konami Japan, ha un look grafico leggermente diverso e qualche gara in più, tanto per coccolare un po' gli utenti Sony. Stranamente la versione N64 non è compatibile *Rumble Pak*. ***Dead or Alive*** della Tecmo, per PlayStation e Saturn; è nella classifica dei 10 giochi più venduti in Giappone ormai da qualche mese. Solo su PlayStation: ***Alundra***! Lo promettono già per il 17 dicembre, incredibile. Ma Sony ci si gioca una bella fetta di reputazione, quindi credo proprio che sia ormai arrivato nei negozi. ***Final Fantasy Tactics*** dovrebbe materializzarsi alla fine del mese: non è ***Final Fantasy VIII***, ma è sempre pura magia Square. ***Batman & Robin***... baaaaasta, non si contano neanche più i giochi basati sul duo più chiacchierato della storia del fumetto (per non parlare della Bat-girl...); speriamo sia meglio del film. E poi arrivano ***Deathtrap Dungeon, Exodus, Populous*** alla sua ennesima incarnazione, ***Power Soccer 2*** e ***F1 Lankhor***. Tenete d'occhio ***Lode Runner***, versione futurizzata di un classico dei primi anni '80, della serie semplice ma efficace. Altro *remake* è ***Road Rash 3D***... Uhm, vedremo, il gioco Megadrive a me non ha mai detto nulla, mentre aveva schiere di fan osannanti. Di ***Joe Blow***, speriamo che non Soffi (*to blow* = soffiare, letteralmente, è sinonimo di *to suck* = succhiare, fare schifo). ***Reboot*** è basato su una serie di cartoni computerizzati niente male; una corsa su delle specie di *hover-board* da urlo. Per la serie "non toccate quel tasto" oppure "girate il coltello nella piaga" ***Resident Evil 2***. E' previsto per il primo gennaio, ma sinceramente permettetemi di dubitare fortemente... Non solo ci sono migliaia di possessori di PlayStation incavolati come biscie perché ***RE2*** non è uscito in tempo per Natale: ci sono anche migliaia di NUOVI o POSSIBILI acquirenti Sony che, detto francamente, hanno preso in considerazione Playstation soprattutto per ***Resident Evil***, e ancor più, per l'imminente uscita del numero *2*. Sventolare sotto il naso dei consumatori questa mega-*killer application*, ancora in piene vacanze di Natale (che qui durano un mese, e per forza, col freddo-maiale-globale che tira in Nord America!), significa per Sony incassare cifre da capogiro. Bisogna anche riconoscere che PlayStation piace ai consumatori perché Sony si è costruita la positivissima reputazione di mantenere (quasi) sempre ciò che promette, cosa che non può certo dirsi di Nintendo e Sega. Vedremo, ma non stupitevi se ***RE2*** slitta fino a giugno, altro tradizionale periodo di grosse vendite (e di fame di *killer application*) in questo paese. Panorama Nintendo: il gioco più ambito su tutte le piattaforme in questo Natale passato, quello per cui gli Yankee si sono scazzottati nei negozi, è stato... *Ta-Dah! 007*. Ebbene sì, un gioco di settembre. Ma più che altro

ALTRO PUPAZZO PROGRAMMABILE, OVVERO "COME SI INQUINANO I NEGOZI DI VIDEOGIOCHI". BARNIE, TUTTI SOTTO I DIECI ANNI LO AMANO, TUTTI SOPRA LO ODIANO...

VETRINA NATALIZIA DI BABBAGE'S... OH MAMMA, ANCORA LA BARBIE... ESORCIZZATA DA SUPER MARIO IN PIENA FORMA.

DIDIMO'S HOTLIST

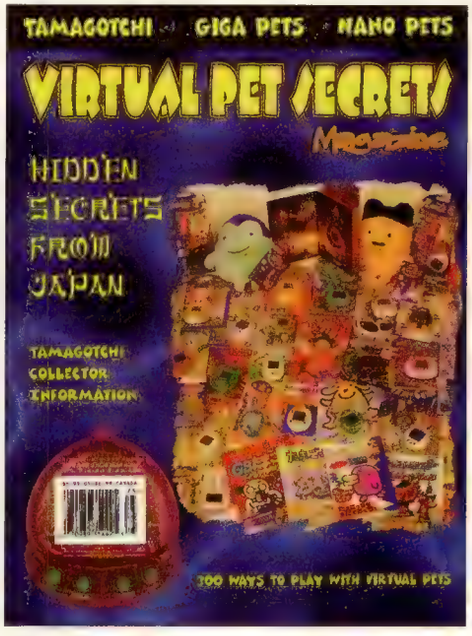
1) http://128.230.168.31/southpark.html
South Park: bellissimo sito con tonnellate di videoclip (anche uno da ben 50 MB, *zippato* in 19 MB), campionamenti audio e informazioni.
2) http://www.personal.umich.edu/~dob/snood.html
Il sito del creatore di ***Snood***, alla University of Michigan. *Downloadate* il programma e le varianti.
3) http://www.colby.edu/echo/news/snood__2_20_97.html#2
La prima testimonianza del pericolo di assuefazione da ***Snood***: giornale del Colby College risalente al febbraio '97!

perché quei volponi della Nintendo ne hanno distribuite copie col contagocce. Tutta una mossa di *marketing* per creare pubblicità indiretta, i soliti servizi in TV tipo "*Ecco genitori che si scazzottano da* Toys'R'Us *per il giocattolo mito di questo Natale*". Oddio, bello *007* lo è senz'altro... Vedremo se *Mission Impossible* riuscirà almeno ad eguagliarlo. Il Saturn è morto, viva il Saturn: celebreremo il funerale in primavera con l'adattissima conversione di *House of the Dead*; nulla a parte *Panzer Dragoon Saga*.

DATE INDIETRO QUATTRO CIOFECHE DI GIOCHI N64 E VI TIRIAMO DIETRO LA PLAYSTATION A 49$. MA SOLO DA ELECTRONICS BOUTIQUE...

GIOCHINI, CARTONI E VARIA UMANITÀ

Le Università e i Licei USA hanno un nuovo nemico: no, non è certo la mancanza di fondi, Si tratta di ***Snood***, un clone di ***Bust-A-Move/Tetris/Columns***. E' disponibile in *shareware* sulla Rete (in teoria lo si dovrebbe pagare se lo si usa parecchio, ma si sa, gli studenti...). Occupa poco spazio (500K) ed è velocissimo da caricare. E, soprattutto, è ASSUEFANTE IN MANIERA INDECENTE! Nei campus relativamente poca gente possiede console da videogiochi, mentre tutti, assolutamente tutti, hanno accesso a computer collegati in Rete, 24 ore su 24 (significativamente, sono quasi tutti Mac). Se dite in giro che non l'avete ancora provato, vi accoglie un coro disperato di "*Noooooooo! Non farlo! Salvati!*". Sta diventando un tale problema nel rendimento scolastico di certi studenti, che non mi stupirei se il semestre prossimo istituissero dei gruppi di supporto per disintossicarsi da ***Snood*** un po' dovunque... ***South Park*** è una serie a cartoni animati trasmessa in tarda serata da *Comedy Central*, e uno dei nuovi tormentoni della Generazione X. Animazione minimale, narra le vicende surreali di allievi di una scuola elementare. Umorismo acidissimo: tanto per dire, uno dei personaggi viene regolarmente ammazzato trucidamente in ogni puntata, magari decapitato o rosicchiato dai topi. "*Oh my God, they killed Kenny!*" (miodddio, hanno ucciso Kenny!) è IL tormentone verbale di quest'inverno. Cosa c'entra coi giochini? E' uscita una versione di *Snood* che al posto delle solite faccine blu ha i personaggi di *South Park*, con sintesi vocale. Due manie al prezzo di una... *See ya!*



CRONACA DI UNA FOLLIA PROGRESSIVA: RIVISTA DEDICATA ESCLUSIVAMENTE A TAMAGOTCHI E CLONI!

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

L'ARCOBALENO
VIDEOGAMES
NINTENDO64
MANGA
PlayStation
GIOCHI UFFICIALI E DI IMPORTAZIONE
VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER - PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA
Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486
Roma
Listini per Rivenditori
Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17
MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473
Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

Game Start WWVG
Linea rivenditori
059/270210
Telefona x
diventare un
nostro centro
GA
ST
World Wide Vid

Game Start Via Bonacini.59-61
Modena
Vendita x
corrispondenza
059/370967
125TH Main Stree
sempre a ... Modena
Via Della Pace, 104-106
059/359336

GAME START

World Wide Videogames Group

GAME START BAS

Via Bonacini, 59/61 41100 Modena

059/37.09.67 R.A.

ECCO I NOSTRI RIVENDITORI SERVITI SU UN PIATTO D' ORO

W.W.V.G. Game Start WorldWide Video Game Group

Tel. - Fax 059/27.02.10

Disponibile listino rivenditori

KONSOLLE RAVENNA

Via Di Roma, 184 - Tel. 0544/36.04.0

GAME START REGGIO EMILIA

Via De Gasperi, 31 C

C.Comm. Europa 0522/33.41.51

CHIUSO LUNEDI' MATTINA

CONSOLE PLANET FERRARA

P.le dei Giochi, 45/47

0532/77.13.15

CONSOLE PLANET

AZIMUTH SESTO

SESTO FIORENTINO (Fi)

Via Garibaldi,12

Tel. 055/42.26.66.2

AZIMUTH Sesto

MENU' PLAYSTATION PAL VERSION

2 EXTREME	79.000
4-4-2	75.000
A IV EVOLUTION	95.000
ACTUA GOLF 2	95.000
ACTUA SOCCER	45.000
ACTUA SOCCER 2	95.000
ADVENTURE OF LOMAX	89.000
AGENT ARMSTRONG	95.000
AGILE WARRIOR	79.000
AIR COMBAT	45.000
AIR COMBAT 2	95.000
ALIEN TRILOGY	55.000
ALL STAR SOCCER	99.000
ANDRETTI RACING	59.000
AREA 51	95.000
ATARI COLLECTION	TEL.
BATTLESPORT	89.000
BRAHMA FORCE	99.000
BROKEN SWORD	95.000
BROKEN SWORD 2	TEL.
BUBBLE BUBBLE 2	TEL.
BUST A MOVE 2	55.000
BUSTER BROS COL.	TEL.
CARNAGE HEART	59.000
CASTLEVANIA : DRACU. X	95.000
CHAMP.SHIP MAN.	TEL.
CHRONIC. OF THE SWOR.	89.000
CITY OF LOST CHIL.	89.000
COMMAND & CONQUER	89.000
COLONY WARS	99.000
C. & C.: RED ALERT	99.000
COOL BORDER	79.000
CRASH BANDICOOT	95.000
CRASH BANDICOOT 2	TEL.
CROCK	95.000
CRUSADER NO REMORSE	75.000
DARKLIGHT CONFL.	79.000
DESTRUC. DERBY	45.000
DESTRUC. DERBY 2	95.000
DIE HARD TRILOGY	89.000
DISCWORLD 2	95.000
DRAGON BALL Z : L. B.22	95.000
EXPLOSIVE RACING	89.000
FADE TO BLACK	55.000
FANTASTICI QUATTRO	89.000
FIFA 97	65.000
FIFA 98	TEL.
FIGHTIN FORCE	TEL.
FINAL FANTASY VII	99.000
FORMULA 1	TEL.
FORMULA 1 97	105.000
G-POLICE	99.000
GRID RUN	79.000
GUNSHIP	79.000
HEAVEN'S GATE	99.000
HEBEREKE POPOIT.	79.000
HERCULES	95.000
HEXEN	75.000
HYPER MAT. TENNIS	89.000
INCREDIBLE HULK	79.000
INDIPENDENCE DAY	89.000
INT SUPERSTAR SOC. DEL.	79.000
INT. SUPERSTAR SOC. PRO	99.000
JET RIDER	79.000
JONAH LOMU RUGB.	99.000
JURASSIC PAR. LOST WOR.	95.000
KING OF FIGHT. 95	79.000
KING'S FIELD	69.000
KURUSHI IQ	75.000
LETHAL ENFORCERS	TEL.
LIFEFORCE TENKA	95.000
LOADED	45.000
MADDEN 98	99.000
MAGIC THE GATHERING	TEL.
MEGAMAN X 3	79.000
MICROMACHINES V3	89.000
MONSTER TRUCK	99.000
MOTO RACER	95.000
NAMCO MUSEUM V.1	89.000
NAMCO MUSEUM V.2	89.000
NAMCO MUSEUM V.3	89.000
NAMCO MUSEUM V.4	79.000
NAMCO MUSEUM V.5	79.000
NAMCO TENNIS	89.000
NANOTEK WARRIOR	69.000
NBA IN THE ZONE 2	79.000
NBA LIVE 97	79.000
NEED FOR SPEED 2	79.000
NEED FOR SPEED 2: SP.ED.	TEL.
NHL 97	65.000
NHL 98	99.000
NHL POWERPLAY 98	TEL.
ODD WORLD : ABB'S ODIS.	105.000
OVERBLOOD	85.000
OVERBOARD	95.000
PANDEMONIUM	89.000
PANDEMONIUM 2	TEL.
PARAPPA THE RAP.	69.000
PAX CORPUS	95.000
PEAK PERFORMANCE	TEL.
PGA TOUR GOLF 98	TEL.
PHILOSOMA	79.000
PITBALL	79.000
PLAYER MANAGER	95.000
PORSCHE CHALLE.	75.000
POWER SOCCER 2	TEL.
PREMIERE MANA. 98	TEL.
RAGE RACER	95.000
RAGIN SKIES	79.000
RALLY CROSS	79.000
RAPID RACER	95.000
RAY TRACERS	79.000
RAYMAN	55.000
RAYSTORM	79.000
RESIDENT EVIL	85.000
RESIDENT EVIL: DIR CUT	95.000
RIDGE RACER	39.000
ROAD RASH	49.000
ROSCO MC QUEEN	95.000
SAMURAI SHODO. III	79.000
SLAM SCAPE	59.000
SOCCER 97	79.000
SOUL BLADE	95.000
SPICE WORLD	TEL.
NUCLEAR STRIKE	99.000
SPEEDSTER	69.000
SPIDER	79.000
STAR GLADIATOR	69.000
STAR WARS: REBEL ASS. II	69.000
STAR WARS: DARK FORC.	85.000
STREET FIGH. EX PLUS	95.000
STREET RACER	79.000
STRIKE POINT	79.000
SUIKODEN	95.000
SUPER PANG COLL.	89.000
SUPER PUZZLE FIGHT. X	75.000
SYNDICATE WARS	95.000
SWAGMAN	95.000
TEKKEN	45.000
TEKKEN 2	95.000
TEMPEST X3	89.000
TEN PIN ALLEY	95.000
TETRIS PLUS	TEL.
THE NOTES	TEL.
THUNDERHAWK 2	55.000
TIME CRISIS + G-CON	149.000
TOBAL N° 1	69.000
TOKYO HIGHW. BAT.	79.000

GAME START

FINALMENTE !!... APRE A BOLOGNA

IL 29 NOVEMBRE 1997

Via Piave, 37 A/B - 40100 Bologna

Tel. 051/61.52.94.3

CHEZ GAME START

E-MAIL: base@gamestart.it

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

http://www.gamestart.it

GAME START

World Wide Videogames Group

TOMB RAIDER	TEL.
TOMB RAIDER 2	105.000
TOSHINDEN	45.000
TOSHINDEN 3	95.000
TOTAL NBA 96	59.000
TOTAL NBA 97	79.000
TRACK & FIELD	55.000
TRANSPORT TYCO.	99.000
TRUE PINBALL	55.000
TUNNEL B1	69.000
TWISTED METAL 2	
WORLD TOUR	79.000
V RALLY	95.000
VANDAL HEART	99.000
VICTORY BOXING	79.000
VIEW POINT	79.000
VR BASEBALL 97	99.000
VR POOL	95.000
WARCRAFT 2	89.000
WAR GODS	TEL.
WARHAMMER	TEL.
WILLIAMS ARCADE	69.000
WING COMMAND. IV	69.000
WING OVER	TEL.
WIPE OUT	45.000
WIPE OUT 2097	95.000
X COM 2	89 000
X KALIBURN	95.000
XEVIOUS 3D	79.000
Z	TEL.

MENU' PLAYSTATION USA VERSION

BUSHIDO BLADE	109.000
CARNAGE HEART	89.000
CASTLEVANIA: DRACULA X	115.000
CLOCK TOWER	115.000
CROCK	115.000
DISCWORLD 2	115.000
DRAGON BALL GT	115.000
GHOST IN THE SHELL	119.000
GOLDEN NUGGET	119.000
FINAL FANTASY VII	139.000
FORMULA 1 97	TEL.
GT: GRAN TOURING RACING 98	125.000
MARVEL SUPER HEROES	109.000
MAXIMUM FORCE	115.000
MAXIMUM FORCE+GUN	159.000
MEGAMAN X4	109.000
MORTAL KOMBAT MITH.	119.000
NASCAR RACING 98	115.000
NBA JAM EXTREME	49.000
NEED FOR SPEED 2	65.000
NEED FOR SPEED RALLY	119.000
OGRE BATTLE	115.000
PANDEMONYUM 2	119.000
PROJECT OVERKILL	59.000
RAGE RACER	79.000
REAL BASS FISHING	125.000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	105.000
SPACE JAM	69.000
SPIDER	49.000
STREET RACER	55.000
TEN PIN ALLEY.	55.000
TEST DRIVER 4	119.000
TEST DRIVE OFF RO.	59.000
THE CROW	69.000
TREASURE IN THE DEEP	125.000
TWISTED METAL 2	
WORLD TOUR	55.000
VMX RACING	105 000
WILD ARMS	119.000

MENU' PLAYSTATION JAP VERSION

ARMORED CORE	135.000
BUSHIDO BLADE	135.000
CHORO Q 2 (PENNY RA. 2)	109.000
COOL BORDER 2	129.000
DORAEMON 2	99.000
DRACULA X	135.000
DRAGON BALL Z GT (FINAL BOUT)	160.000
FRONT MISSION 2	160.000
GALAXIAN 3	39.000
GHOST IN THE SHEL.	129.000
GUN BULLET	139.000
GUN BULLET + G-CON	189.000
GUNDAM ONE YEAR WAR	139.000
KING OF FIGHTER 96	139.000
METAL SLUG	139.000
METROPOLIT. HIGHW. BATT.	99.000
NAMCO 5	99.000
PARAPPA THE RAP.	119.000
RANMA 1/2	179.000
RECIPROHEAT 5000	139.000
RESIDENT EVIL DIR. CUT	TEL.
RIDGE RACER	35.000
ROCKMAN KART	69.000
SAGA FRONTIER	125.000
SALAMANDER DEL.	135.000
SOUL EDGE	95.000
SPECTRAL TOWER	79.000
STRE. FIGH. EX PLU.	155.000
STREET FIGH. ZERO	79.000
TIM CRISIS + GUNC.	195.000
TOBAL N° 2	135.000
TOSHINDEN 3	79.000
ULTRAMAN	75.000
VIRTUA HI RYU NO KEN	139.000
WILD ARMS	99.000

PIATTI SPECIALI ACCESSORI & CONSOLE

DESCRIZIONE	PREZZO
PLAYSTATION PAL	OFFERTA!!
PLAYSTATION PAL VALUE PACK	OFFERTA
PLAYSTATION UNIVERSALE	TEL.
YAROOZE	TEL.
ANALOG JOYPAD SONY	59.000
BORSA + MEMORY + JOYPAD SONY	109.000
JOYPAD INTERACT	35.000
JOYPAD INTERACT SLOW & AUTOFIRE	45.000
JOYPAD SONY	45.000
JOYSTICK INTERACT PS ARCADE	89.000
LINK CABLE	45.000
MAD CATZ VOLANTE + PEDALIERA	145.000
MEMORY CARD COLOR	35.000
MEMORY CARD SONY	39.000
MODIFICA UNIVERSALE	TEL.
MOUSE SONY	69.000
MULTITAP SONY	89.000
NEGCON	95.000
PROLUNGA JOYPAD	29.000
PULISCI LENTE	29.000
RF OUT SONY	59.000
RGB CABLE	35.000
SPECIALIZED JOYSTICK ASCIIWARE	129.000
NOVITA': VOLANTE+PEDALIERA	TEL.

GAME START - MODENA
Via della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
Tel. 059/35.93.36 5 linee r.a.

TET VIDEOGAMES
PARMA
Via Venezia, 13/1
Tel. 0521/78.47.74

TET Videogames

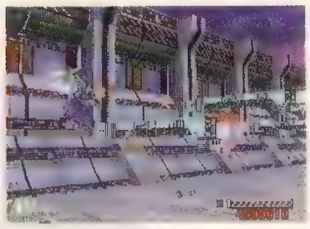
PRINTED
PISTOIA
Via Bracciolini, 23
0573/97.73.13

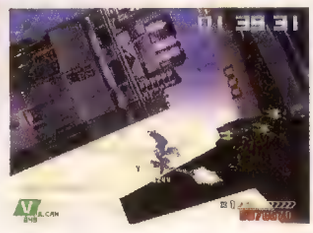
EXTRABALL
VITERBO
Via Baracca, 13
0761/22.68.30

GAME START - MODENA
Via Bonacini, 59/61 41100
059/37.09.67
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Progettazione grafica Main Street - MO - http://www.mainstreet.it

Einhander



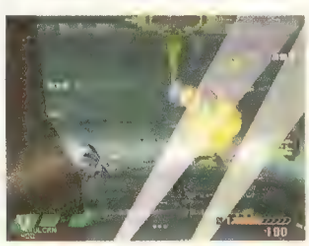


"Era trascorso mezzo secolo da quando la Terza Guerra Mondiale incendiò la Terra. L'umanità aveva vissuto un periodo di pace, ma la guerra esigeva ancora sacrifici.
Noi, Selene, una nazione composta da megalopoli lunari, insistemmo per la riconquista del 'luogo sacro' conosciuto come Sodom, una federazione di stati terrestri sopravvissuta all'annientamento.
Fu così che dichiarammo guerra e demmo inizio all'invasione.
Durante il lungo conflitto decisi di arruolarmi col desiderio di essere inviato sulla Terra.
Dopo aver subito duri addestramenti ed un periodo di rieducazione, fui inaricato di perlustrare la capitale nemica.
Quindi scesi sulla Terra, da solo, in un caccia da combattimento".

Identificato con il nome di *Einhander*, in virtù del braccio prensile di cui è dotato, il caccia delle forze d'attacco lunari, ispira il titolo dell'ultimo prodotto SquareSoft prima conosciuto come *Zauver*.

ABBATTENDO TUTTE LE INSEGNE AL NEON DEL PRIMO LIVELLO SI ACQUISTA UN BONUS.

La trama accoglie la recente tendenza (vedi anche *Colony Wars*) a raccontare di guerre intestine fra colonie terrestri piuttosto che di attacchi verso sconosciuti invasori alieni - un *cliché* che si riciclava ormai dai tempi di *Space Invaders*.
Sebbene il modello di fruizione resti invariabilmente legato al blastamento irragionato di ogni oggetto in movimento sullo schermo, l'esperienza accumulata da Square nel raccontare trame avvincenti con i suoi RPG, viene in aiuto in *Einhander*. Nel corso del gioco, un collegamento radio con la propria base operativa, aggiorna in perfetto inglese (con sottotitoli jappo) sulla cronaca degli eventi istruendo i vari obiettivi della missione, al fine di conferire credibilità e coerenza all'intera esperienza ludica. Le fasi conclusive regalano un'interessante evoluzione narrativa, fatta di sorprese (che il mio istinto di conservazione m'impedisce di svelare in questa sede), finali alternativi (uno positivo, l'altro negativo) e spunti per un prevedibile seguito.
Perché introdurre la recensione di *Einhander* - in fondo solo uno sparatutto - descrivendone la trama? Be', è forse la prima volta che uno *shooter* lo meriti davvero. La storia non è più solo una bella introduzione in CG fine a sé stessa, ma diventa co-protagonista, vive nel gioco, lo svolge, lo accompagna, lo arricchisce. E' l'indice di un'attenzione al dettaglio che invade ogni comparto di *Einhander*, da quello estetico a quello ludico. E' solo la punta dell'iceberg. Il bello deve ancora venire...



Titolo : EINHANDER
Casa : SQUARESOFT
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO

L'Endymion

Einhander presenta una sua peculiare interpretazione del sistema di acquisizione delle armi. Tanto i due modelli di Endymion quanto Astraea (vedi box) montano un possente braccio meccanico denominato *Manipulator* capace di sradicare le armi, dette anche *GunPod*, dalle astronavi nemiche ed usarle come proprie. La tecnica di acquisizione (*Snatching*) non è però così semplice come sembra: prima di lanciarsi nell'atto cleptomane è necessario neutralizzare l'unità vittima dello scippo. Ogni mezzo avversario ha un suo centro operativo - colorato di un verde pulsante - distrutto il quale, un groviglio di scariche elettriche ne avvolge le lamiere annunciadone l'inoffensività e dando via libera al furto. Non tutti i nemici hanno però il centro operativo in bella mostra, anzi la maggior parte lo tiene al riparo sotto diversi strati di lamiere protettive che il giocatore avrà la compiacenza di neutralizzare prima di procedere. Questa è la tipica procedura di acquisizione dei *GunPod*, ma non l'unica. Ogni unità nemica è composta dell'aggregazione di più parti come il sistema di propulsione, quello antigravitazionale, gli scudi e così via. Ognuna di esse può essere distrutta (e vederla sganciarsi dal resto per precipitare in una coltre di fiamme) con effetti analoghi a

I BOSS FINALI SONO IL PIATTO FORTE DI EINHANDER. DAVVERO MASSICCI.

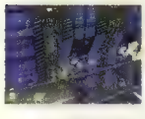
SPESSO I NEMICI VIAGGIANO DENTRO E FUORI LO SCHERMO.

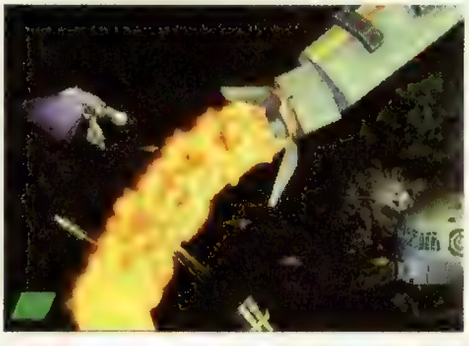
quelli sopra descritti.
Attenzione però: una mira poco accorta potrebbe distruggere l'arma stessa.
Una volta agganciato il *GunPod* è possibile tenerlo al di sotto o al di sopra dell'Endymion grazie a un perno che permette al *Manipulator* di ruotare di 180°.
L'idea di poter *switchare* fra due differenti assetti conferisce una massiccia dose di strategia spicciola. Oltre ad offrire differenti angolazioni di tiro, alcune armi si comportano, infatti, in maniera differente. Il *Wasp*, ad esempio, lancia dei normali missili monodirezionali se tenuto al di sotto del caccia, mentre vomita piccole testate a ricerca calorica se tenutone al di sopra. Lo *Spreader* spara verso destra in un caso o all'indietro nell'altro mentre l'*Hedgehog* può dispensare le sue mine devastanti in basso o in alto. E ancora. Un ultimo fattore da tenere in considerazione è l'oscillazione dell'arma causata dal ciondolio del *Manipulator* (una finezza).
A differenza del risibile mitragliatore da 20mm montato di serie sull'Endymion, le munizioni dei *power-up* (termine improprio, ma buono come sinonimo) sono limitate e vanno accumulate raccogliendo più volte il medesimo *GunPod*, pena l'abbandono automatico da parte del *Manipulator* ad esaurimento confetti. Un contatore *on-screen* posto vicino l'arma (così come nella parte bassa dello schermo) tiene costantemente aggiornati sul numero di munizioni disponibili passando dal bianco al rosso per segnalare l'approssimarsi allo zero. Se non avete ancora compreso il minuzioso quanto maniacale lavoro di design dietro questo ***Einhander,*** sentite questa: tanto le armi quanto lo stesso *Manipulator* fungono da scudo contro i proiettili. Inutile dire che dopo aver assorbito un certo numero di colpi le armi finiscono per sbriciolarsi fra gli artigli dell'Endymion.
Per finire, i tasti dorsali L2 e R2 permettono di regolare l'agilità del caccia scegliendo fra quattro alternative. Le scintille sprigionate dai razzi ad ogni cambio di velocità sono una vera chicca.

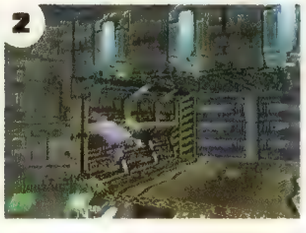
LIVELLI

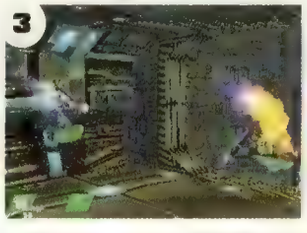
Un'altra novità introdotta da ***Einhander*** è la successione dei livelli senza soluzione di continuità. Il gioco ha inizio in una bellissima Neo-Tokyo arredata con tutti i fari e le insegne al neon del caso, per poi trasferirsi via superstrada in una zona periferica disastrata all'inseguimento di un treno carico di materiale bellico assortito e poi giù verso il cuore della base di rifornimento nemica e dentro il budello sotterraneo che porta al reattore principale e ancora su, verso la superficie, fra astronavi in allarme per l'Einhander sbucato dal nulla che svolazza a mitra spianato sul loro aeroporto militare e.... l'impegno a non svelarvi il resto mi frena a stento. Il sottofondo musicale accompagna dinamicamente l'azione, alleggerendo o appesantendo i ritmi in accordo con quanto accade nel gioco. Gli splendidi cori del primo livello ricordano non poco le reclame diffuse nell'umida atmosfera della città di *Blade Runner*.
Sebbene la comparsa dei boss di fine livello ne denuncino l'esistenza, gli *stage* (sono 7, ma vastissimi. Tempo medio per completare ***Einhander***: 75 minuti) si susseguono ininterrottamente, senza stacchi, attraverso un sistema di caricamento in tempo reale da CD. La tecnica utilizzata potrebbe definirsi "*invisible loading*". Fra un livello e l'altro il caccia naviga in scenografie spoglie di nemici e di elementi scenografici particolarmente complessi. In questo modo il lavoro del processore viene alleggerito enormemente consentendogli di caricare quei poligoni e quelle *texture* che popoleranno il livello successivo. Onde evitare che il trucco disturbi il giocatore, le fasi di *invisible loading* (simili in verità a quelle di *Castlevania*) vengono spese per aggiornarlo sull'esito del livello precedente attraverso l'assegnazione di punti e bonus acquisiti e confrontando il risultato con quello ottenuto dal primo classificato negli High Score. Il tutto condito da un *brefing* parlato che istruisce circa l'obiettivo dello

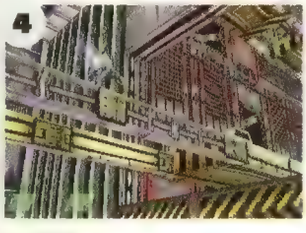
IL RIOT È UNA DELLE ARMI PIÙ POTENTI, MA CHIEDE DI ESSERE RICARICATA ALLA MANIERA DI R-TYPE.











(FOTO 1-4) IN EINHANDER TALUNE FASI DI GIOCO VENGONO INTRODOTTE DA CAMBI D'INQUADRATURA.

CHOOSE YOUR FIGHTER

Einhander offre la possibilità di pilotare 3 differenti caccia ognuno dotato di differenti abilità, pregi e debolezze. Più che dai gusti del videogiocatore la scelta dipende dalla dimestichezza acquisita col gioco e dagli obiettivi che si intendono raggiungere (es. fare punteggio). PS: un quarto caccia segreto si renderà disponibile completando il gioco al livello *Hard*.

ASTRAEA FGA MK.I

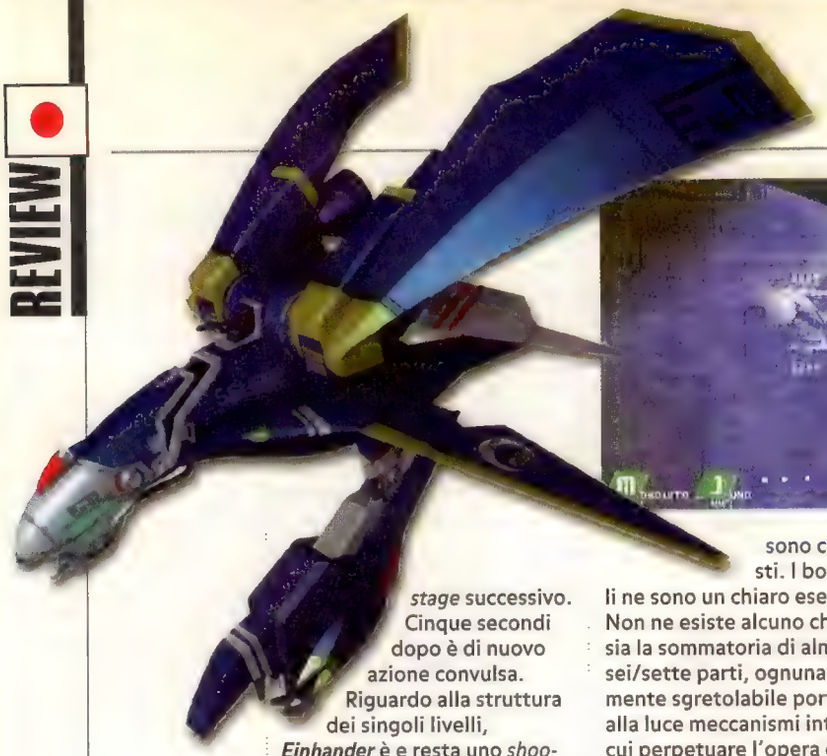
Decisamente la più potente della serie *Einhander*. Pur montando un semplice mitragliatore standard è dotata di un gancio sul dorso capace di accogliere un *GunPod* supplementare oltre a quello impugnano dal *Manipulator*. L'ideale per pomeriggi all'insegna del blastamento totale.

ENDYMION FRS MK.II

Può trasportare fino a tre *GunPod*, ma utilizzarne solo una per volta, alternandoli con i tasti dorsali L1 e R1.
Questo caccia è equipaggiato con un mitragliatore semplice.
E' necessaria una notevole dimestichezza per sfruttarne a pieno le potenzialità.

ENDYMION FRS MK.III

A differenza del modello descritto sopra, l'Endymion FRS MK.III può trasportare un solo *GunPod*, ma è dotata di un mitragliatore da 20mm a doppia canna che la rende sufficientemente autonoma.
Un mezzo particolarmente adatto ai giocatori novizi.



stage successivo. Cinque secondi dopo è di nuovo azione convulsa.
Riguardo alla struttura dei singoli livelli, ***Einhander*** è e resta uno *shooter* a scorrimento orizzontale seppure arricchito da alcune fasi verticali, oltre che dal consueto livello "labirinto", che aiutano a spezzarne la linearità generale. Frequenti cambi di inquadratura non vanno oltre l'isometrica e servono più che altro a spettacolarizzare (e vi assicuro che ci riescono) l'approssimarsi dei boss o il passaggio da un ambiente all'altro. Da questo punto di vista ***Einhander*** non tenta neanche di stravolgere i canoni dello sparaspara 2D, ma forse, considerato ***Philosoma***, è meglio così. Badate, non si tratta di una critica, ma solo di una constatazione. La simulazione della profondità è comunque garantita dal costante andirivieni di mezzi nemici lungo l'asse Z e dalla possibilità di interagirvi utilizzando armi a ricerca calorica, le uniche capaci di svincolarsi dal piano di gioco bidimensionale.

I Boss

Ciò che il poligono non ha offerto in termini di evoluzione 2D-3D, lo ha fatto in termini di pura spettacolarità.
Come già accennato, ogni nemico è composto dall'aggregazione di più parti con cui interagire, diverse zone di contatto su cui concentrare i propri attacchi. Più grandi sono gli ostacoli maggiore è il numero di elementi da cui sono composti. I boss finali ne sono un chiaro esempio. Non ne esiste alcuno che non sia la sommatoria di almeno sei/sette parti, ognuna liberamente sgretolabile portando alla luce meccanismi interni su cui perpetuare l'opera demolitrice. Potete concentrare l'attacco sul cuore del nemico o sbizzarrirvi nel fargli saltare prima l'esoscheletro, poi l'arma o le braccia, neutralizzargli quel fastidioso lanciamissili montato sulla schiena e così via. Uno degli ultimi boss, fra le altre cose, si diverte a raccogliere e scagliare verso l'Endymion grosse casse di metallo, ma staccargli le braccia a suon di mitra non sembra convincerlo a smettere: continua a farlo... calciandole!
Ogni boss di fine livello (nonché quelli di metà per un totale di dodici creature titaniche) vanta tecniche offensive peculiari mai riproposte dagli altri. La loro diversificazione è garanzia di varietà ed esige rinnovata attenzione da parte del videogiocatore che deve adeguarsi ai comportamenti di ognuno di essi.
Comportamenti che non sono mai prestabiliti. Durante le prime partite non c'è scontro che non sia fonte di sorpresa, col boss che aggiunge nuovi attacchi a un repertorio che si credeva completamente acquisito. Esiste ovviamente un limite al numero di *performance* nemiche, ma la casualità con cui si presentano garantisce la tensione necessaria (il sospetto che dipendano anche dai comportamenti del videogiocatore, inoltre, sembra tutt'altro che infondato).

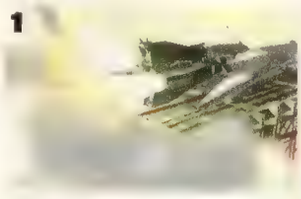
Punteggi

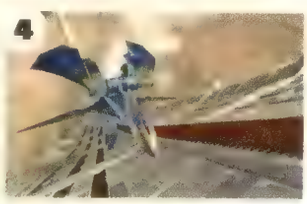
Il sistema di assegnazione punti di ***Einhander*** costituisce un'altra novità che non trova eguali in nessun altro prodotto similare. L'elemento basilare è costituito dall'accoppiata di un moltiplicatore di punteggio e una sorta di barra energetica, posti nella parte in basso a destra dello schermo. Il principio è quello di offrire incentivi allo sterminio in massa delle unità nemiche. Ognuna di esse, infatti, oltre ad assegnare punti, aumenta il moltiplicatore del punteggio di una unità (portandolo ad esempio da *x1* a *x2*), mentre la barra energetica comincia a scandire un conto alla rovescia, terminato il quale il valore del moltiplicatore si riazzera. Più nemici vengono abbattuti entro il lasso di tempo segnalato, più aumenta il coefficiente di moltiplicazione e, di conseguenza, il punteggio assegnato per ogni unità eliminata. Ad esempio, abbattendo in rapida sequenza quattro unità nemiche da 100 punti ciascuna, il moltiplicatore passerà da *x1* a *x4* assegnando così alla quinta unità abbattuta non 100, bensì 400 punti. Man mano che il coefficiente di moltiplicazione sale (fino ad un massimo di *x16*) il conto alla rovescia ricomincia, ma si fa sempre più veloce costringendo il giocatore ad abbattere nel minor tempo possibile quanti più nemici gli si parino davanti. Al termine di ogni partita un grafico mostra le *performance* ottenute in vari comparti come abilità, bonus svelati (ve ne sono tre in ogni livello alcuni dei quali svelano *GunPod* segreti), nemici abbattuti e così via, confrontandole poi con quelle delle partite precedenti, al fine di offrire una rappresentazione grafica della "crescita" del videogiocatore.

GunPod

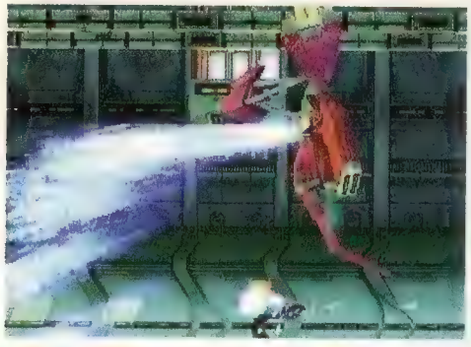
Ogni buon *shoot'em up* non può esimersi dall'offrire un vasto repertorio di mezzi offensivi attraverso cui scaricare il proprio stress quotidiano, sotto forma di proiettili e raggi laser, sui nemici virtuali. Da questo punto di vista ***Einhander*** è un ottimo prodotto anti-stress.
Le armi acquisibili dai vari nemici spaziano dal mitragliatore *Vulcan*, capace di generare una raffica di proiettili da 30mm, al più sofisticato *Riot*, generatore di scariche elettriche previo caricamento alla ***R-***

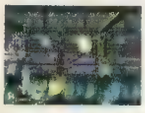
(Foto 1-4) Prima di schiattare il Drache da fondo a tutte le sue risorse.





(Foto 1-4) Alcuni filmati in FMV arricchiscono le fasi finali di gioco.





Type, passando per il deleterio *Cannon* dotato di proiettili da 120mm e la bellissima spada laser *Blade* simile alla più nota arma Jedi. Assieme a queste è possibile scovarne nel corso dei livelli alcune segrete (al momento sono a quattro: *Juno, Flash, Mosquito* e *Python* per un totale di 12) la cui rarità però impedisce di ricaricarle ed andrebbero quindi intese come dei superpotenziamenti momentanei. Ogni *GunPod* acquisito durante il gioco viene memorizzato su *memory card* e può essere equipaggiato sul proprio caccia sin dall'inizio delle successive partite.

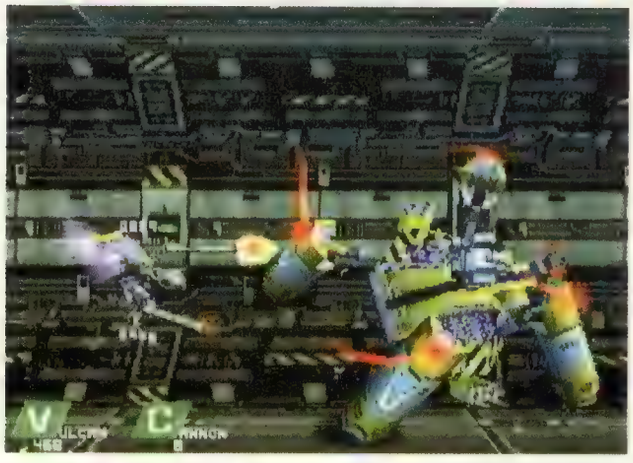
Grafica

Se ***Raystorm*** ha rischiato di compromettere il vostro apparato retinico col suo splendido *engine* grafico, temo che per ***Einhander*** avrete bisogno degli occhiali protettivi impiegati dal protagonista del vecchio spot PlayStation (ricordate?).
Il titillante demo regalato con la versione jappo di ***Final Fantasy Tactics*** offriva solo un pallido esempio dei parossismi grafici di cui il prodotto finale è farcito sino al midollo. Sono necessarie un buon numero di partite cuscinetto per ammortizzare le cannonate di tocchi di classe sparate a 30 *fps* da un *engine* poligonale prossimo alla perfezione (rarissimi rallentamenti lo minano). Dover abbattere i mezzi nemici curati in ogni dettaglio, i *mech* alti uno schermo e mezzo, le pattuglie della "polizei" arricchite dai lampeggianti, è come compiere un atto di crudeltà disumana, un vilipendio all'arte grafica videoludica. Effetti di luce, trasparenze, ombreggiature, riverberi solari, ormai li troviamo dappertutto. In ***Einhander*** rappresentano solo l'aspetto più evidente di una realizzazione tecnica maniacale che non sacrifica il benché minimo effetto extra. E' davvero difficile tradurre in parole ciò che neanche gli occhi riescono a credere o il cervello a codificare razionalmente. Tanto l'animazione dell'Endymion e delle sue armi, quanto quelle dei boss e di ogni altro nemico, sono curate nei minimi dettagli: le sei canne del *Vulcan* ruotano vorticosamente durante il fuoco mentre i bossoli dei colpi esplosi schizzano dall'otturatore precipitando al suolo. Il primo nemico finale - Drache, una sorta di *stomper* con artiglio - irrompe dal monitor con la sua fluida imponenza stagliando le sue forme verso un cielo irrequieto squarciato da fulmini che aggiornano costantemente luci ed ombre. Passi pesanti sollevano sbuffi di polvere e terriccio mentre i colpi esplosi dall'Endymion producono scintille sulla sua corazza. Nel quarto livello il fondale acquoso zampilla quando attraversato da proiettili o rottami, mentre i caccia che vi schizzano sulla superficie sollevano colonne di vapore acqueo in prossimità dei reattori. L'insieme di finezze non ha confini e rende impossibile completane l'elenco pur avendo quattro pagine di recensione a disposizione.
Numerosi segreti attendono di essere svelati in ogni livello di ***Einhander*** offrendo un tasso di rigiocabilità supplementare a quello già garantito dal puro divertimento "blastatorio".
Sebbene numerosi (dieci) i crediti non inficiano la longevità del prodotto (a patto che non si giochi in modalità *Free*: crediti infiniti, ma niente punteggio. Destinata prevalentemente a chi cerca segreti senza l'assillo del limite vite) ed ogni sconfitta riporta all'ultimo *checkpoint* attivato, assicurando che il giocatore superi le varie zone solo dopo averle realmente assimilate.

Conclusioni

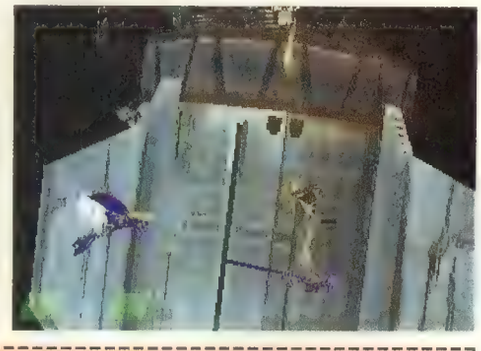
Sorprendente Square. La casa di ***Final Fantasy*** sta vivendo un periodo di furioso eclettismo. Dopo gli ottimi ***Tobal 2*** e ***Bushido Blade, Einhander*** ne ribadisce il talento in un settore del videoludico diametralmente opposto a quello a cui deve la sua inossidabile fama. E' giunto il momento di smetterla di dannarsi l'anima per l'esclusività Saturn di *ThunderForce V*. SquareSoft colma egregiamente la lacuna arricchendo il misero elenco di *shoot'em up* per PlayStation col loro miglior rappresentante.

MORPHEUS



Notate l'effetto persistenza delle luci collocate sulle zampe di questo techno-aracnide.

Alcune locazioni segrete aspettano di essere svelate in Einhander.



Commento **La crisi dello sparatutto sembra ormai acqua passata. Dopo *RayStorm* di Taito e *X2* di Team17, *Einhander* è uno shoot'em up che li batte entrambi stabilendo il termine di paragone per le produzioni future. *Einhander* è un prodotto di Serie A, ricco di segreti, sorprese e meraviglie: ignorarlo costituisce reato ed estromette dalla carica di videogiocatore.**

Pro...

- *Grafica eccellente e caricamenti lampo*
- *Un'esperienza imperdibile*

Contro...

- *Provoca assuefazione*
- *Longevità minata dall'opzione Free*

La pagella...

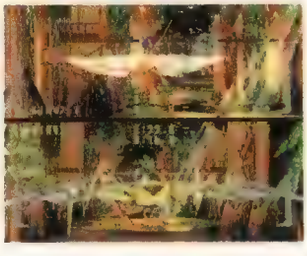
Grafica	**96**
Sonoro	**94**
Giocabilità	**95**
Longevità	**89**
Originalità	**90**

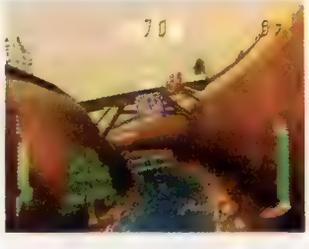
95

BugRiders

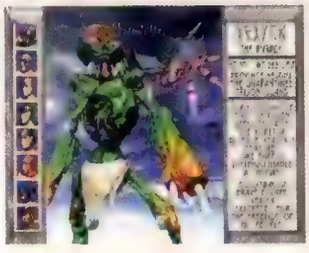
La magica terra di Entymion, divisa in cinque province, era da sempre governata dall'Imperatore, la cui residenza, il Grande Castello, dominava la vastità del regno dal suo stesso cuore. Trentatré imperatori si erano succeduti sul trono, taluni crudeli e folli, altri saggi e tolleranti.

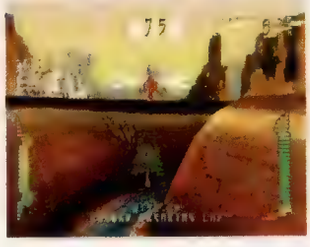
La stabilità politica e la forza dell'Imperatore erano garantiti dalla sua vittoria assoluta nelle Gare dei Re, una serie di competizioni che si svolgeva attraverso il reame a bordo delle peculiari cavalcature in uso su Entymion, ovvero dei giganteschi insetti. E alla morte di Leptus I, dopo 48 anni di regno fecondo e pacifico, il segnale dell'adunata per i pretendenti al trono si diffonde per tutto Entymion: nobili decaduti, rappresentanti religiosi e semplici contadini accorrono da tutto il regno per tentare la sorte e consacrarsi alla leggenda nelle Corse dei Re. Il gioco ci pone alla guida di un insetto volante gigante, che dobbiamo condurre alla vittoria in una serie di gare. Pur collocandosi nella vasta categoria dei giochi di corse, *BugRiders* inserisce nel genere una serie di variazioni di spicco che gli garantiscono senz'altro la palma dell'originalità: in ogni aspetto del gioco è visibile la ricerca dell'inusuale e del nuovo. Come detto, lo scopo del gioco è diventare Imperatore vincendo il grande torneo, che si articola in maniera complessa attraverso una serie di gare organizzate in modo curioso: la prima *manche* di ogni sessione permette di accedere direttamente agli ottavi, ai quarti, alle semifinali o alla finale in relazione al piazzamento. Se si arriva tredicesimi o peggio, è necessario invece procedere un passo alla volta come in un classico torneo a eliminazione. Negli ottavi è necessario arrivare entro i primi dodici, nei quarti e nelle semifinali entro i primi quattro, nella finale entro i primi tre. In quest'ultimo caso si avanza alla Provincia di Entymion successiva. Ognuna di esse è caratterizzata da uno scenario preciso nel quale è segnato il percorso, che si modifica tra una *manche* e l'altra un po' come avveniva in *Ridge Racer*. Ogni Provincia ha un Governatore che partecipa solo alla finale e che monta un insetto più veloce e ha armi più potenti a disposizione. Il nostro insettone è ben diverso da una comune automobile: per accelerare è necessario frustarlo, ma se si esagera si ottiene l'effetto opposto. È necessario quindi mantenere un ritmo costante di frustata, che garantisca una buona velocità e che sia anche sostenibile senza sforzo eccessivo dalla bestiola. È infatti presente una barra che indica l'affaticamento dell'animale, che aumenta quando viene frustato troppo, va a sbattere contro ostacoli vari o viene colpito da armi nemiche, un po' come in *WipEout 2097*. Se la barra arriva al culmine, l'insetto muore e noi abbiamo perso. Il percorso è disseminato di cerchi blu nei quali è necessario passare per avere un rifornimento di tempo. Se il tempo finisce, si perde. Certi cerchi ci danno anche delle armi speciali, che si aggiungono al poco efficace incantesimo di base. Anche in questo caso, *WipEout docet*. Per ovviare alla difficoltà che presenta la guida di un mezzo volante, i programmatori di n-Space hanno pensato bene di "canalizzare" il nostro mezzo all'interno di uno spazio ben definito, dal quale non è possibile uscire. In altre parole, il nostro insettone rimane all'interno della pista anche se non tocchiamo il joypad, senza problemi di nessun tipo. L'unico pungolo a dirigere effettivamente l'animale deriva dalla necessità di attraversare i cerchi blu. Inutile dire che quest'evidente limitazione della libertà del giocatore affligge pesantemente la giocabilità. Possiamo anche levare uno scudo di energia, utile per difendersi dai colpi dei nemici, che per altro NON si vedono arrivare rendendo la cosa sostanzialmente impossibile, o per spintonare gli avversari senza farci troppo male.





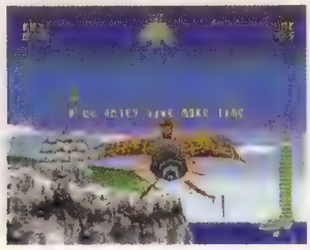
La grafica di contorno in BugRiders è particolarmente curata.



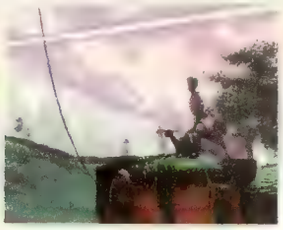
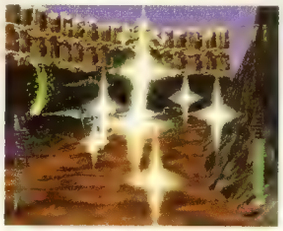


Ogni scarafone...

Tra le armi a nostra disposizione troviamo un po' di tutto: le Frecce della Morte, una raffica di dieci proiettili magici che procedono in linea retta davanti a noi, le Ossa di Leptus, una salva di tre colpi che procede seguendo la pista, il Fuoco Verde, in pratica un missile a ricerca, che se manca il bersaglio si divide in quattro sfere di fuoco che colpiscono tutti gli obiettivi in loro prossimità, il Fuoco Infernale dei Re, anche in questo caso un missile a ricerca che si dirige automaticamente verso il nemico più vicino che occupa la posizione più alta in gara, il Tuono Reale, una sorta di fulmine che non arreca grossi danni ma sottrae la velocità all'avversario colpito e la infonde nel nostro insetto, e per finire l'Inferno degli Dei, una *fireball* gigante che



Titolo : **BugRiders**
Casa : **GT Interactive**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Racing**

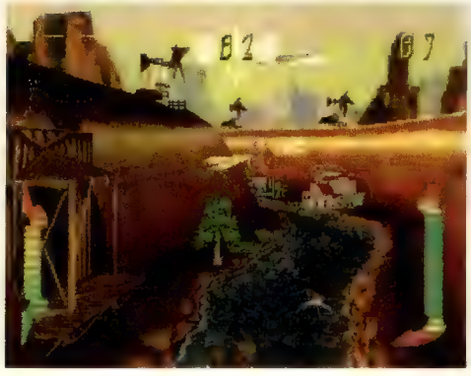
procede in linea retta e, nel caso non colpisca un avversario o il terreno, esplode violentemente a mezz'aria danneggiando chiunque si trovi nei dintorni. Oltre alla modalità *Campaign*, comunque la più interessante, ***BugRiders*** ci mette a disposizione anche un *Exterminate Mode* in cui, per passare alla gara successiva, è indispensabile uccidere un dato numero di avversari. A questo fine, le armi di cui siamo dotati sortiscono danni maggiori che nelle altre modalità. Il classico *Time Trial* ci vede invece in lotta contro il tempo per realizzare nuovi record. Non manca infine il gioco a due, che fa uso dello *split-screen* piuttosto che del cavo seriale. È possibile scegliere tra otto personaggi diversi, ognuno con un *background* e un insetto differenti. Ad esempio, l'inventore di corte Meyer, da sempre ridicolizzato per le sue bizzarre trovate, corre con un mezzo meccanico di sua invenzione, con il quale intende dimostrare che le macchine sono migliori degli animali, difficili da allevare e ammaestrare. Il suo mezzo è poco veloce ma ha dalla sua una grande capacità di sterzata e una resistenza ai colpi molto elevata. Ogni cavalcatura è definita da quattro variabili: velocità massima, allenamento, ovvero la capacità dell'animale di rispondere linearmente alle frustate (più il grado di allenamento è elevato, più sarà facile instaurare un ritmo di colpi efficace), agilità, ovvero la prontezza con cui l'animale risponde alle sollecitazioni e forza, cioè la resistenza a urti, armi e colpi di vario genere. ***BugRiders*** è molto curato per quanto rigiarda la grafica di contorno. A partire dalla lunghissima introduzione in CG si intuisce quanta attenzione sia stata posta nel creare un'ambientazione suggestiva, rafforzata anche dai bei menu e dalle schermate di intermezzo. Mappe del regno, ritratti dei personaggi, coppe levate al cielo in caso di vittoria creano un'atmosfera gradevole. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, invece, non ci troviamo esattamente davanti a un miracolo di programmazione: i poligoni non sono moltissimi, le soluzioni tecniche banali, gli effetti di luce presenti solo nelle armi e per altro non particolarmente affascinanti. Inoltre spesso e volentieri, quando parecchi insettoni ci volano davanti, si assiste a rallentamenti fastidiosi. È comunque totalmente assente il *bad clipping* e il *pop-up* dei poligoni, il che è decisamente positivo. Sono disponibili solo due visuali, entrambe in terza persona e così simili l'una all'altra che si stenta a distinguerle. Le ambientazioni sono abbastanza belle, e qualche trovata come l'acqua che si infrange sugli scogli non manca, ma non è sufficiente a dare un'impressione positiva nel complesso del motore poligonale. Il sonoro è deboluccio, soprattutto negli effetti: non si notano quasi, se non ogni tanto e con un senso di fastidio. La colonna sonora non è malvagia, ma nemmeno spaziale. Globalmente il lato audio poteva essere realizzato con maggior perizia. I controlli e la giocabilità sono i veri punti deboli di ***BugRiders***. Il tentativo di innovare, peraltro lodevole, ha determinato una situazione difficile per il giocatore, che di fatto deve, contemporaneamente a) frustare la cavalcatura con un ritmo costante, b) tenere d'occhio la barra della velocità perché non vada nella zona rossa, c) sparare ai nemici cercando di colpirli, operazione indispensabile per arrivare entro i primi tre, d) curarsi di passare attraverso gli anelli del tempo, in particolare quelli che danno le armi speciali, e infine e) evitare gli attacchi dei nemici alzando lo scudo. Tutto ciò deve essere fatto simultaneamente, e se si aggiunge che l'insetto va da solo lungo la pista senza il nostro intervento, si ottiene per assurdo una situazione in cui si ha poca libertà di movimento ma che risulta comunque ingestibile. Inoltre non è chiaro quale sia il determinante di un piazzamento pregevole: se l'abilità di mantenere un ritmo regolare al frustino, o la percentuale di colpi andati a segno o altro. I vari insetti sembrano alla fine tutti uguali, i più veloci e i più lenti. A tutto ciò si aggiunge che il gioco è piuttosto difficile, almeno nelle finali. Non vogliamo dire che ***BugRiders*** sia totalmente ingiocabile: con un po' di allenamento i risultati arrivano. Da notarsi comunque la possibilità di salvare su *memory card* (o di ottenere una *password*) al termine di ogni *manche* vinta.

DOPO AVER GIOCATO A BUGRIDERS GUARDERETE GLI INSETTI CON OCCHI NUOVI...

SHUB

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

I SEGNALI BLU CHE CI DOVREBBERO INDIRIZZARE SONO IN REALTÀ PRESSOCHÉ INUTILI.



Commento ***BugRiders*** **è un gioco affascinante e innovativo, ma che cade sul fattore giocabilità, di fatto il più importante. A discrete innovazioni e grafica di buon livello non riesce a unire quel divertimento e quelle soddisfazioni che prodotti come *WipEout 2097* o *Rage Racer* sanno regalare. È un peccato che a tanta attenzione e cura nel design dell'ambiente e dei personaggi, e nella realizzazione degli elementi grafici di contorno, non faccia riscontro un grande divertimento durante la partita vera e propria. In ogni caso, se siete stufi della solita minestra, qui c'è pane per i vostri denti.**

PRO...
- *Assai originale*
- *Molto vario*

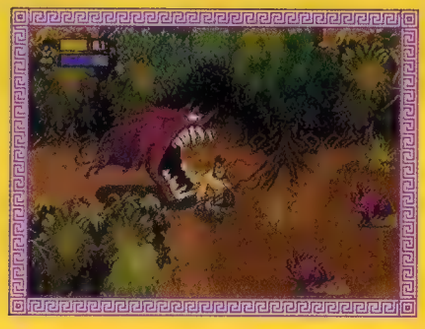
CONTRO...
- *Leggermente difficile*
- *Non molto giocabile*

LA PAGELLA...

Grafica : **83**
Sonoro : **75**
Giocabilità : **81**
Longevità : **83**
Originalità : **89**

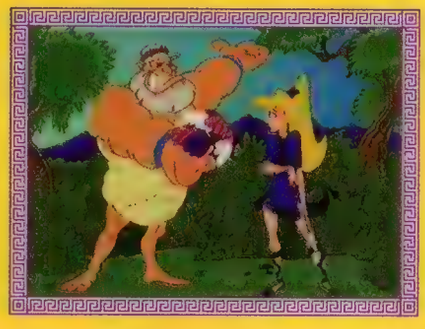
81

SE SFIDARE I CICLOPI
E L' IDRA
A QUATTRO TESTE
NON E' ABBASTANZA
DIVERTENTE,
PUOI SEMPRE ANDARE
ALL' INFERNO.



Oltre a tutte le altre strane creature dovrai combattere un cinghiale. Tutt'altro che noioso.

Zeus deve conquistare Ade ma anche il cuore di Atlanta (una vera fatica di Ercole.)



In HERC'S ADVENTURES, non come nella vita reale, per avere un lieto fine dovrai andare all'inferno. Dopo tutto è qui che dovrai affrontare Ade, dio del sottosuolo, per salvare l'umanità.

PERSONAGGI ECCEZIONALI. Andrai in battaglia impersonando uno dei tre eroici personaggi mitologici, ognuno con poteri unici: Ercole è fortissimo, Atlanta è veloce come la luce e Giasone ha molto sale in zucca.

ARMI INCONSUETE. Certo, avrai i soliti strali, fionde e spade. Ma puoi armarti con pistole a raggi, lanciare case, pecore e mucche gonfiabili.

TIPACCI ANCHE PIU' STRANI. Le armi anomale sono perfette per sconfiggere nemici ancora più anomali: Ciclopi con un occhio, Idra a quattro teste e Medusa con serpenti al posto dei capelli. Poi scheletri che sventolano spade, pagliacci pazzi, marziani birichini e molto altro ancora. Alla fine dipende da te salvare il mondo in questa spassosissima parodia della mitologia greca.

E se non ci riesci???

Almeno morirai dal ridere.

PlayStation™

KIDS TO ADULTS
CONTENT RATED BY ESRB

by CTO
http:// www.cto.it

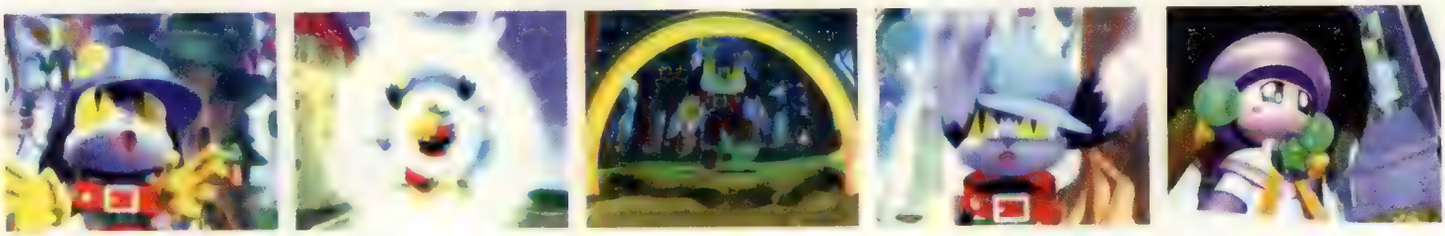
LUCAS ARTS™

PARLATO IN ITALIANO

Sfortunatamente per Atlanta il Ciclope è molto affamato di distruzione. Per non parlare di belle guerriere.

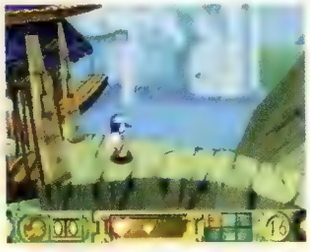
http://www.lucasarts.com

© 1997 LucasArts Entertainment Company LLC. Tutti i diritti riservati. Usato sotto autorizzazione



Klonoa of the Wind

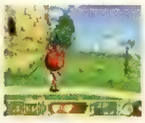
Door to Phantomile

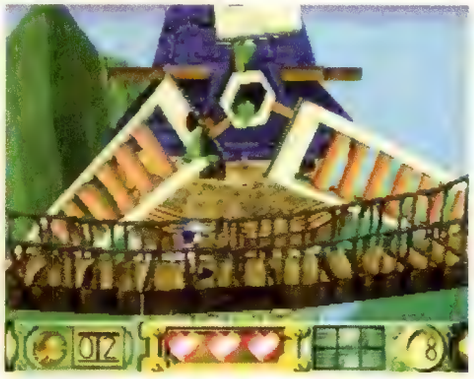


Sono passati molti anni da quando l'Imperatore delle tenebre aveva tentato di impossessarsi del mondo di Phantomile. Al tempo di quegli eventi, quattro Dei furono mandati per salvare il destino del mondo: dopo cento anni di battaglia ininterrotta, essi furono in grado di imprigionare l'Imperatore delle tenebre dietro a un Sigillo. Ma adesso il Sigillo si sta indebolendo e il male è pronto a colpire di nuovo... Noi impersoniamo Klonoa, uno strano essere dalle orecchie particolarmente sviluppate che usa in funzione di ali. La nostra missione: trovare le *Dream Shards*, artefatti magici che mantengono vivo e splendente l'intero mondo di Phantomile. Il titolo si presenta come un classico platform 3D/2D, ovvero tridimensionale nelle apparenze ma bidimensionale nella sostanza, "alla *Pandemonium!*". Klonoa è in grado di correre e saltare, come tutti i protagonisti di *platform*. In questo caso particolare è possibile anche prolungare i salti svolazzando con le nostre imponenti orecchie. La peculiarità più interessante di Klonoa, comunque, è la sua capacità di catturare i mostri con un raggio colorato e gonfiarli come palloncini. Una volta in questa condizione, i mostri possono essere usati in molte fantasiose maniere. Una delle più utili consiste nel saltare sopra di essi per arrivare più in alto del normale. L'operazione è cumulabile anche con il salto normale o con la spinta di occasionali trampolini, e ci permette di raggiungere altezze notevoli. I mostri gonfiati possono essere anche scagliati contro altri nemici a mo' di proiettili, oppure usati per azionari interruttori o rompere i gusci d'uovo che contengono bonus. Come tradizione vuole, sono presenti dei diamanti che, raccolti in numero di cento, ci regalano una vita extra. I gusci d'uovo di cui sopra possono contenere anche sveglietti, che segnano il punto da cui si ricomincerà in caso di morte, o dei pupazzetti senza senso che vanno raccolti in numero di sei per poter dire di aver terminato completamente il livello. È possibile passare oltre senza recuperare i pupazzetti, ma si può star certi di aver lasciato indietro anche vite extra e diamanti. Altro bonus che spesso si trova in giro è la fatina, che per un breve periodo di tempo raddoppia i diamanti che raccogliamo. Posto ciò, il nostro Klonoa si trova davanti percorsi articolati e mostri via via più curiosi, che mixati in varia maniera richiederanno una certa perizia per essere superati. Ogni volta che Klonoa è colpito, perde energia: dopo sei colpi perde una vita. I livelli si snodano attraverso sei mondi, per un totale di ventisei sottolivelli. Al termine dei mondi ci attende un mostro finale, ogni volta più bello e pericoloso del precedente.

Questa corrente ascensionale può essere sfruttate per saltare... sempre più in altoooo...

Titolo : **Klonoa of the Wind**
Casa : **Namco**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Platform**





Stakes is High

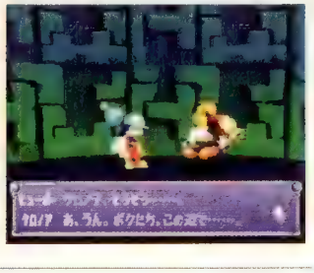
Caratteristica particolare di questo ***Klonoa of the Wind*** è l'elemento avventuroso, che si esplica nel periodico incontro di numerosi personaggi che ci raccontano di volta in volta qualche nuovo elemento della storia e ci indirizzano verso il mondo successivo. In questo modo tutto nel gioco trova una giustificazione nella trama, e il desiderio di sapere come va a finire vi spingerà sempre più avanti... ammesso che conosciate il giapponese, perché i dialoghi, articolati e piuttosto lunghi, sono interamente scritti in questa affascinante lingua. Ad ogni modo, è anche possibile ignorare bellamente le *tiritere* e concentrarsi sul gioco vero e proprio. Questi intermezzi si miscelano mirabilmente con il fluire dell'azione, risultando sempre piacevoli. In alcune fasi del gioco è necessario colpire interruttori o gusci che non si trovano allineati con il personaggio, ma giacciono su un piano differente. Klonoa può infatti voltarsi verso di noi o darci le spalle e sparare i proiettili lungo l'asse Z. In realtà, questo è l'unico elemento veramente 3D del gioco, che altrimenti vede il nostro personaggio inchiodato al percorso, forse più che in *Pandemonium 2*. Al termine del livello ci viene presentata la nostra progressione nel gioco tramite una mappa, che ci mostra anche il numero di pupazzetti che abbiamo recuperato. È possibile salvare su *memory card* alla fine di ogni sottolivello. L'aspetto grafico del gioco è più che buono. Non sono presenti effetti speciali incredibili, né strutture poligonali pazzesche, ma il *bad clipping* manca del tutto e non si perde un *frame* in nessuna situazione, il tutto è molto colorato e fumettoso e i personaggi hanno un'innata simpatia che rende il gioco molto accattivante. Le strutture dei livelli richiamano molto quelle del già citato titolo BMG, con sottili passerelle o percorsi spiraliformi: il tutto è piuttosto piacevole da vedere. Le *texture* e gli sprite appaiono un po' sgranati: in particolare certi mostri molto grandi sono proprio cubettosi. Inoltre, alcuni elementi 2D stridono violentemente con l'impostazione tridimensionale della grafica. Gli effetti di luce scarseggiano, ma si può pensare che ciò rientri in una scelta stilistica un po' minimalista, che predilige il "carino" sulla soluzione d'impatto. I personaggi sono infatti rotondeggianti e colorati, e negli intermezzi parlano con vocine sottili. In tempi di cervelli spalmati e fucili a pompa, è decisamente una boccata d'ossigeno. L'intro è di buona fattura e piuttosto lunga, e alla prima partita non si può saltare, ma va vista per intero. Il sonoro è buono, ma non fantastico. Durante la partita ci accompagna un motivetto leggero molto semplice che non risulta mai noioso e che cambia tra un livello e l'altro. Gli effetti sonori sono efficaci, in stile cartone animato. Nel complesso, l'audio fa il suo dovere. Il controllo di Klonoa risulta immediatamente familiare e in pochi attimi di gioco si ottiene la totale padronanza del personaggio. Il feeling con i controlli è davvero particolare: molti altri giochi avrebbero parecchio da imparare. La giocabilità è su ottimi livelli, favorita anche dalla padronanza del personaggio e da una certa facilità del gioco. I livelli sono semplici da superare e non capita mai di ripetere la stessa sezione per più di un paio di volte al massimo. Le vite extra sono molte e anche i diamanti non mancano, così spesso, nelle sezioni più ostiche, le vite accumulate ammortizzano la difficoltà mentre, nelle parti più semplici, si ha modo di rifornirsi di nuovo. Pur essendo di fatto un po' ripetitivo, ***Klonoa of the Wind*** riesce a non essere mai noioso, un po' per gli stacchetti in cui si intuisce il dipanarsi della trama, un po' per le novità che ogni livello porta. Inoltre è presente anche una componente esplorativa, in quanto i livelli possono essere finiti anche senza visitarne ogni parte, e sta all'iniziativa del giocatore trovare tutti i pupazzetti nascosti. Forse l'unica pecca del gioco è una certa mancanza di originalità, in quanto quasi tutte le caratteristiche del gioco si possono rintracciare in *platform* precedenti, a partire da *Pandemonium!* per arrivare fino al buon vecchio *Mario*.

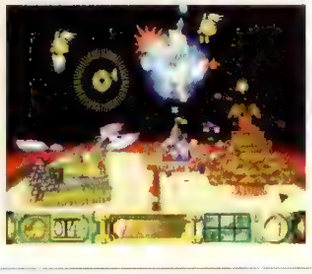
SHUB

Si ringrazia
MicroMedia
per il CD

Dite quello che volete, ma a me il protagonista ricorda un sacco la serie Animaniacs...

Nonostante lo stile grafico di Klonoa sia abbastanza essenziale, alcune sezioni sono davvero piacevoli da vedere.





Commento ***Klonoa of the Wind*** **è senza dubbio un buon gioco: è molto, molto, molto divertente. La giocabilità è davvero notevole e l'idea dei siparietti che illustrano la trama azzera la noia e coinvolge il giocatore. La facilità con cui si prende confidenza con i controlli, inoltre, permette di abbandonarsi da subito all'azione. Se la veste grafica non è imponente, lo stile particolare la rende molto gradevole. Un ottimo platform che vi farà divertire parecchio.**

Pro...

- *Ultra-giocabile*
- *Stile grafico particolare*

Contro...

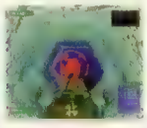
- *Il solito platform 3D/2D*
- *Tutto in giapponese*

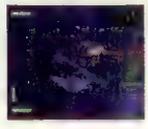
La Pagella...

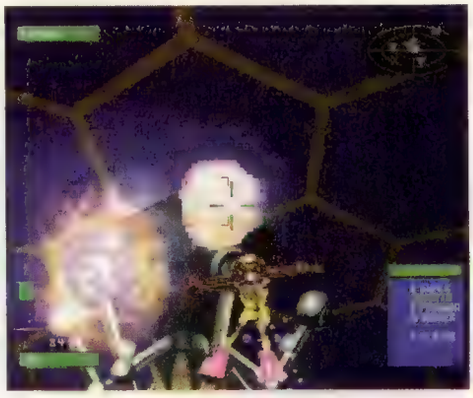
Grafica	**89**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**93**
Longevità	**87**
Originalità	**85**

89

Critical Depth







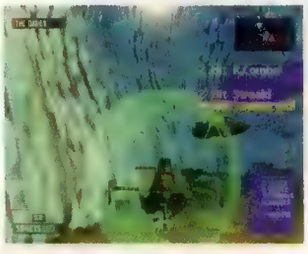
COME POTETE NOTARE, I FONDALI MARINI NON SONO CERTAMENTE RICCHI DI DETTAGLI E DI PARTICOLARI.

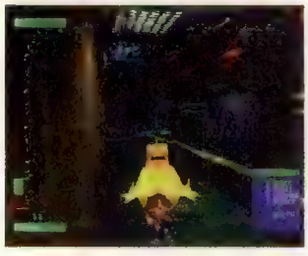
Cosa potrebbe succedere se nelle profondità marine venissero scoperte delle enormi strutture metalliche di provenienza sconosciuta, ognuna delle quali circondata da sorgenti di forza elettromagnetiche, in grado di donare potenza e successo a chiunque riuscisse a impossessarsene e a capirne il funzionamento? Semplice, molto probabilmente si scatenerebbe una devastante guerra sottomarina tra le più grandi potenze mondiali, interessate per ovvi motivi a questi strani oggetti.

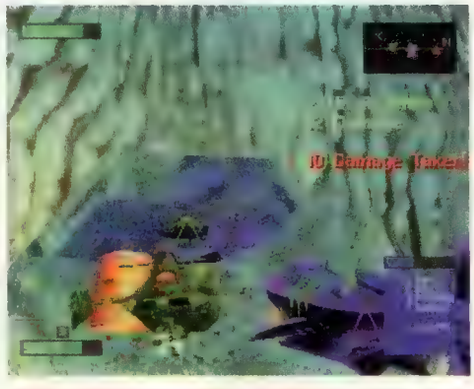
E' questo, in poche parole, il concetto alla base di *Critical Depth*, ultimo prodotto realizzato da GT Interactive per PlayStation. Il giocatore, vestendo i panni di una delle 12 potenze disponibili (americani, francesi, russi, o anche semplici avventurieri desiderosi di arricchirsi), deve prendere il controllo di un sommergibile e gettarsi nella mischia per eliminare tutti gli avversari; ovviamente, le caratteristiche e le armi a disposizione dei singoli sottomarini sono abbastanza varie, così mezzi più rapidi e agili nei movimenti risentono di carenze a livello difensivo (scudi protettivi troppo fragili) e viceversa. Ogni equipaggi ha a propria disposizione una notevole varietà di armi, quali missili radiocomandati, bombe, torpedini e altre diavolerie del genere, oltre a una super-arma particolarmente potente e distruttiva. Per rendere il gioco leggermente più semplice, i programmatori hanno comunque deciso di riempire le profondità marine di alcuni utilissimi *power-up* che permettono di guadagnare una piccola quantità di energia o di attivare uno scudo energetico. Non bisogna poi dimenticare che lo scopo principale della missione rimane quello di trovare e raccogliere i cinque pod posizionati all'interno di ogni livello; proprio per questo motivo, oltre a dover controllare attentamente i nemici e ad evitare i loro attacchi, bisogna cercare di stabilire la posizione dei pod e raggiungerli prima degli avversari. E' stata inserita anche una variante di gioco, denominata *Death Match Mode* in cui, l'unica operazione da eseguire è quella di distruggere i nemici, visto che non sono presenti oggetti da raccogliere; si tratta indubbiamente dell'opzione più immediata visto che in questo caso si può concentrare l'attenzione solo sui movimenti dei nemici, senza aver altri problemi a cui pensare. Da sottolineare inoltre la possibilità di giocare contro un amico sia nella modalità di gioco classica che in quella appena citata. *Critical Depth* è quindi un gioco abbastanza semplice a livello strutturale che purtroppo non ha molto da offrire al videogiocatore; malgrado le interessanti premesse il gioco si riduce infatti a un semplice sparatutto che però non ha le caretteristiche dei grandi classici del genere. L'azione si sivluppa in maniera abbastanza caotica e confusionaria e può capitare di subire danni senza aver la minima idea di quello che stia accadendo sullo schermo e anche il sistema di controllo in alcuni momenti non ci è sembrato impeccabile. Tutte queste pecche vengono amplificate da una realizzazione tecnica che, se escludiamo le musiche, appena discrete, lascia molto a desiderare. I fondali marini sono abbastanza poveri di particolari e anche i sottomarini risentono di una certa mancanza di definizione, difetto ingiustificabile vista la qualità media dei prodotti disponibili per PlayStation. *Critical Depth* non è quindi un titolo che mi sento di consigliare ai possessori della console di casa Sony; ancora una volta i programmatori di GT Interactive non sono riusciti a sfruttare le notevoli potenzialità di questa console, sfornando un titolo che, oltre a una struttura di gioco senza dubbio migliorabile, soffre di avidenti pecche anche a livello tecnico.

END

Si ringrazia
Game Start
per il CD







Commento **Il concetto alla base di *Critical Depth* è abbastanza interessante; peccato solo che i programmatori non siano riusciti a sviluppare in maniera valida questa idea, limitandosi a creare un titolo dalla struttura fin troppo classica. In definitiva il nuovo titolo della GT Interactive non è altro che un banale sparatutto, in cui l'unico diversivo è costituito dalla necessità di raccogliere i cinque *pod* situati in ognuno dei dieci livelli. Altrettanto negativo il giudizio sulla realizzazione tecnica, soprattutto per quanto riguarda la grafica; i vari sottomarini disponibili infatti sono poco curati e mal definiti e lo stesso purtroppo vale per le esplosioni e i fondali marini, veramente poveri di particolari. Insomma, non penso ci sia altro da aggiungere, se state cercando un bel titolo dedicato alle battaglie in alto mare, è meglio che continuate la vostra ricerca altrove...**

Titolo : Critical Depth
Casa : GT Interactive
Versione : Americana
N° Giocatori : 1
Genere : Sparatutto

Pro...
- *Molti mezzi a disposizione*
- *Ambientazione originale*

Contro...
- *Realizzazione tecnica mediocre*
- *Troppo caotico*

La Pagella...

Grafica : **60**
Sonoro : **67**
Giocabilità : **60**
Longevità : **60**
Originalità : **78**

64

Disponibile LISTINO RIVENDITORE, tutte le novita' USA e JAPAN

BG GAMES

Importazione diretta da Japan e Usa
Valutiamo, vendiamo e permutiamo il tuo usato

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo - Tel. e fax 035-244968 - E-mail: bg.games@galactica.it

I tuoi JAPAN e USA POINT in Italia

JAPAN Dreaming
Via Cecchetti, 27
Civitanova Marche
Tel e fax: 0733/811742

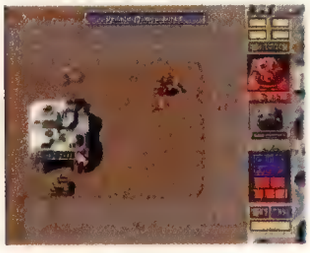
Pelsia Store
computers - videogiochi - consoles
Via Lattuada, 21 - 20030 SENAGO (MI)
TEL/FAX: 02-99054422
Disponibile chip universale per playstation
VENDITA PER CORRISPONDENZA

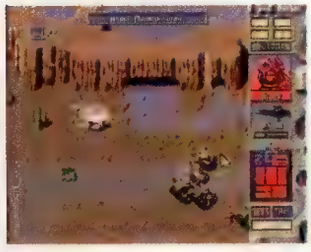
✓ TEKKEN 3
✓ GRAN TURISMO
✓ BIO - HAZARD 2

Videogames-Japan Point
Punto Max
Via Sabotino 8/a Bologna
www.puntomax.it e-mail:puntomax@posta.ninet.it
IL FUTURO E' QUI
Tel 051-614.96.20

USA

JAPAN





Conversione diretta dell'omonimo titolo PC apparso sul mercato nel settembre del 1996, *Z* è un gioco strategico in tempo reale sviluppato dai leggendari Bitmap Brothers (*Speedball 1 & 2*, *The Chaos Engine*). Lo scopo del gioco è condurre un esercito di robottini rossi alla vittoria contro agguerriti rivali di colore blu, anch'essi cibernetici. Per farlo dovremo distruggerli tutti oppure occupare il loro quartier generale (una sorta di fortino protetto da cannoncini più o meno potenti).

I gioco sfrutta la collaudata struttura delle missioni. Di fatto si tratta di conquistare i cinque pianeti del sistema solare di *Z* e l'unico modo per farlo è vincere altrettante campagne belliche composte da quattro missioni ciascuna. All'inizio del gioco abbiamo a disposizione un certo numero di soldati e una base. Nelle zone circostanti sono disseminati mezzi militari di vario genere, come jeep o carri armati. Il primo robottino che riesce a raggiungerli se ne impossessa e ne rimane ai comandi fino a quando non viene ucciso da un avversario (che può impossessarsene a sua volta) oppure distrutto. L'area di gioco è suddivisa in vari comparti. Ciascuno di essi è contrassegnato da una bandierina. È assolutamente fondamentale raggiungerla, perché in questo modo ci impadroniremo dell'intero settore e di tutte le installazioni presenti. Le zone conquistate andranno difese con i denti, perché gli avversari faranno di tutto per sottrarcele. Quando avremo raggiunto un potenziale bellico consistente, potremo tentare l'assalto alla base avversaria oppure avviare un piano di sterminio sistematico dei *cyborg* nemici. Gli edifici presenti sono distinti in varie categorie: radar, impianti di riparazione nonchè fabbriche che producono soldati o mezzi militari. Per quanto concerne queste ultime, alcune si limitano a creare semplici fanti, mentre da altre fuoriescono soldati fortissimi. L'unico inconveniente è che i tempi di produzione, in questo secondo caso, sono molto più lunghi. Ci sono sei tipi di unità in tutto, capaci di eseguire fino a una quarantina di compiti differenti (l'interfaccia di controllo è copiata *paro-paro* da ***Command & Conquer*** e affini). Chiaramente, più territori conquisteremo, più fabbriche avremo a disposizione per costruire soldati/mezzi e più facilmente sconfiggeremo i nostri avversari. A differenza di prodotti come ***Command & Conquer: Red Alert*** o ***Warcraft 2*** (entrambi recensiti su queste pagine) in cui i combattimenti sono generalmente preceduti da una fase gestionale (vedi la costruzione di edifici, raccolta di energia ect.), *Z* adotta un approccio

NON FATEVI INGANNARE DAL TITOLO. RONFARE E' L'ULTIMA COSA CHE POSSA CAPITARVI IN ZZZ...

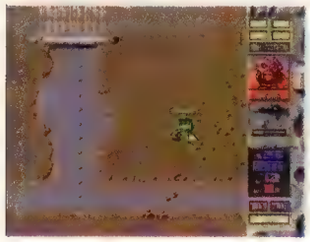
LO SCROLLING MULTIDIREZIONALE È PIUTTOSTO FLUIDO.

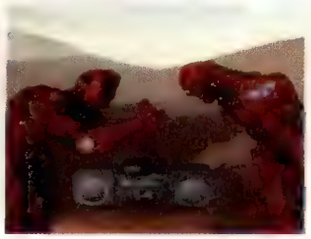
Titolo : **Z**
Casa : **SONY**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **STRATEGICO**

molto più immediato. Avanzi...

Il mondo di Z

Diciamo subito che non è necessario leggere il manuale per imparare a giocare a *Z*. Bastano un paio di partite: il meccanismo e i comandi sono elementari a dir poco. La grafica emula fedelmente quella dell'originale PC (tutt'altro che travolgente, va detto), a sua volta assimilabile a quella di ***The Chaos Engine***, un vecchio *action* per Amiga e Megadrive. Le missioni sono intervallate da scene animate molto simpatiche anche se in termini qualitativi, i prodotti Westwood sono tutta un'altra cosa. Gli androidi non sono solo intelligenti, ma posseggono anche un senso dell'umorismo alquanto perverso. Perdete una missioni e il nostro comandante vi darà del dannato perdente. In caso di vittoria, invece, i nostri robottini festeggeranno con un party selvaggio oppure si riposeranno sorseggiando una lattina di olio... Considerando che la cosmesi del gioco vero e proprio non è il massimo, le scenette contribuiscono a pepare un po' le cose. Le animazioni sono ben fatte: i grafici hanno ne hanno usate oltre duemila. E si vede... I robottini sono caratterizzati da personalità differenti e reagiscono in modo peculiare alle diverse situazioni. In altri termini, se alcuni si comportano come grulli patentati finendo per venire falciati dai nostri laser, altri - molto più intelligenti - adotteranno strategie di aggiramento. Ci sono sei differenti modelli di *cyborg*: i più sofisticati sono armati di lanciamissili capaci di sbriciolare anche i carriarmati più carenati. In generale, l'Intelligenza Artificiale è una delle cose migliori di *Z*. Il massimo del divertimento – ma anche della frustrazione – si ha quando gli avversari lanciano attacchi combinati contro le vostre postazioni. Occorre mantenere il sangue freddo e lottare per tenere le posizioni acquisite. In *Z*, i capovolgimenti di fronte sono frequenti come i peti di BioMassa dopo un piatto di pasta e fagioli. Attenzione: muovere i robottini senza un *mouse* è un'impresa pressochè impossibile. Se avete intenzione di comprare il gioco, procuratevi assolutamente la periferica col tappetino o vi ritroverete con un prodotto praticamente ingiocabile: il segreto sta nell'agire tempestivamente e un normale joypad è troppo lento.



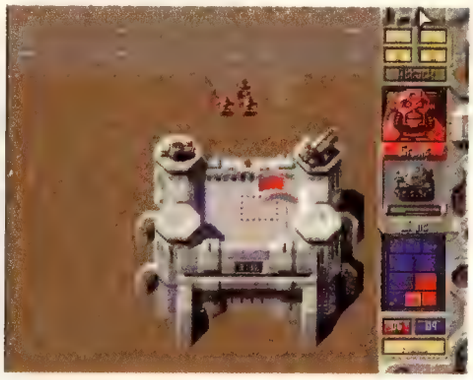


Il gioco

Per converso, la giocabilità è elementare e si riduce a due uniche azioni: costruire robot/veicoli e attaccare i nemici. In altri prodotti dell'ultima generazione, questo meccanismo è generalmente arricchito da ulteriori elementi. Qui no. Il risultato è che *Z* appare fin troppo semplicistico. Sembra di giocare a dama... Il livello di difficoltà è molto alto, anche nei livelli iniziali. In alcuni frangenti, poi, è persino frustrante (nelle ultime quattro missioni le cose si fanno pazzescamente dure). Basta commettere un solo errore in battaglia ed è *Game Over*. La grafica, beh, non è indimenticabile, ma fa il suo dovere.

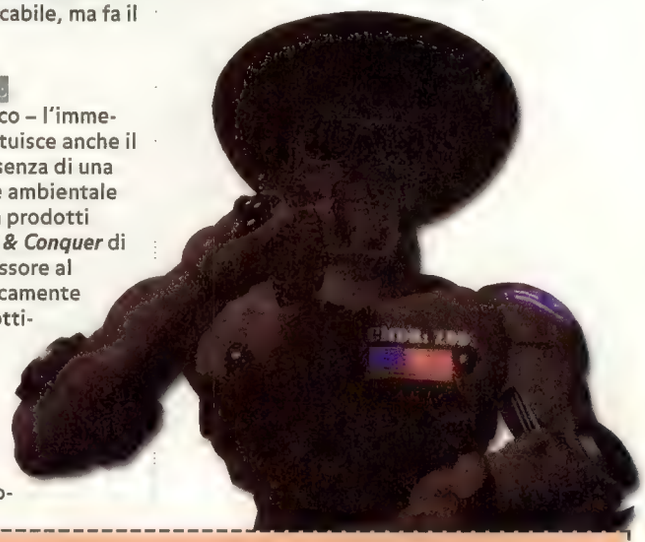
Conclusioni

La forza del gioco – l'immediatezza – costituisce anche il suo limite. L'assenza di una fase di gestione ambientale che caratterizza prodotti come ***Command & Conquer*** di fatto toglie spessore al prodotto. Graficamente parlando, i robottini e le installazioni tendono tutte ad assomigliarsi. Va bene lo "stile", ma un minimo di differenziazione in più ci voleva... Così com'è, *Z* resta un gioco ibrido, non è né carne né pesce: non è un *wargame* nel senso convenzionale del termine, ma nemmeno un *action game* travolgente. Avendo giocato *Z* su PC, speravo che gli sviluppatori ne avrebbero modificato in qualche modo la struttura. Purtroppo si sono limitati a trasporre direttamente tanto il meglio quanto il peggio dell'originale. I venti livelli assicurano una longevità più che buona, anche se resta il rammarico per l'assenza di nuovi scenari. Il mio consiglio personale è di noleggiare *Z* prima di decidere o meno l'acquisto.



GLI SCENARI SONO SUDDIVISI IN AREE ARTICHE, DI CAMPAGNA, PALUDOSE, DESERTICHE, MA TENDONO AD ASSOMIGLIARSI UN PO' TUTTI...

J.A.



Commento ***Z*** **è un gioco molto originale, ma è purtroppo carente sul piano della profondità. Il gioco è privo di quell'appeal che caratterizza prodotti come *Command & Conquer: Red Alert* o *Warcraft 2*. Vale comunque la pena di dargli un'occhiata, ma non aspettatevi niente di trascendentale. Il più grande difetto di *Z* consiste nel fatto che – paradossalmente – è una conversione fedele dell'originale. E la versione PC non ci aveva del tutto convinto... Un'ultima cosa: se non possedete un mouse, lasciate pure perdere.**

Pro...

- *Immediato e frenetico*
- *Supporto mouse*

Contro...

- *Spesso paurosamente difficile*
- *Poco vario*

La pagella...

Grafica	**74**
Sonoro	**73**
Giocabilità	**75**
Longevità	**78**
Originalità	**90**

81

Actua Soccer 2

Finalmente. Dopo mesi e mesi di simulazioni di calcio a dir poco patetiche (*4-4-2, Super Football Champ, Power Soccer 2, All Star Soccer* etc.), Gremlin è riuscita a confezionare un prodotto in grado di rivaleggiare – e per certi aspetti superare – il paradigma incontrastato del genere, *International Soccer Superstars Pro* di Konami. Dimenticatevi del mediocre *Actua Soccer: Club Edition*. Il seguito abbandona la struttura clubbistica e ripropone compagini nazionali. I punti di forza di *Actua Soccer 2* sono sostanzialmente tre: una caterva di modalità, una giocabilità immediata e coinvolgente, una componente grafica semplicemente impareggiabile. Ma andiamo con ordine...

Quello che colpisce maggiormente di Actua Soccer 2 è l'intensità dell'azione.

Actua Soccer 2 offre la possibilità di partecipare a campionati di lega, coppe e persino di personalizzare squadre e giocatori grazie a un ottimo *editor*. L'opzione consente di aggiornare i nomi dei giocatori per evitare una prematura obsolescenza del gioco (vedi box). Tre i livelli di difficolta: amatoriale, semi-professionista e professionista. Fattore ancora più decisivo, *Actua Soccer 2* supera *International Superstars Soccer Pro* in termini di realismo grafico. Tutti i calciatori hanno nomi autentici e fattezze che simulano perfettamente quelle delle controparti reali. Per quanto concerne la giocabilità, *Actua Soccer 2* offre una grande libertà di movimento sul campo. I comandi sono semplici da padroneggiare. Il rammarico è che il gioco sfrutta un solo pulsante per i *tackles* in scivolata, causa di frequenti ammonizioni. Bastano comunque un paio di partite per riuscire a realizzare azioni spettacolari e discese fulminanti nell'area di rigore avversaria. Il ritmo è sempre intenso, addirittura frenetico. Per quanto concerne le tecniche realizzative, va detto che non basta sparare una minella da fuori area per gonfiare la rete. Dovremo usare un minimo di immaginazione, crossando dalle fasce e spiazzando il portiere con un colpo di testa all'incrocio, oppure tentare un beffardo pallonetto. Ma, come in tutti i giochi di calcio, niente funziona meglio di un bel tiro effettato. Segnare all'interno dell'area è tutt'altro che facile, visto che i portieri sono delle autentiche saracinesche. D'altra parte, a volte si fanno sorprendere da tiri telefonati. Personalmente credo che l'Intelligenza Artificiale dei portieri vada un po' rivista... Per quanto concerne i passaggi, *Actua Soccer 2* offre decine di possibilità. Lanci in profondità, uno-due, colpi di tacco, mezze rovesciate: esteticamente parlando, è

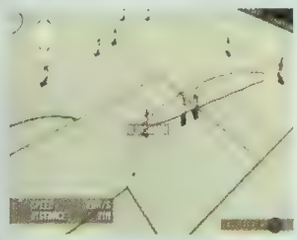
E questo budino a due gambe sarebbe Ronaldo?

Titolo : **Actua Soccer 2**
Casa : **Gremlin**
Versione : **Europea**
N° Giocatori: **1-4**
Genere : **Sportivo**

REPLAY

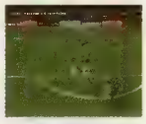
Abbiamo visto decine di replay, ma nessuno eguaglia in spettacolarità quello di *Actua Soccer 2*. La ricostruzione filmata mostra la direzione del pallone, la distanza e la velocità del tiro. L'azione può essere rivista da decine di angolazione grazie al classico sistema di telecamere virtuali. Davvero ben fatto.

Ecco il cross di Pelè...



Klinsmann controlla la palla...

...semplicemente imparabile!



un vero spettacolo. I rapidi rovesciamenti di fronte rendono l'azione frenetica. Forse fin troppo...

Il Meglio

Actua Soccer 2 è ottimamente presentato. La versione inglese – da noi testata – vanta un doppio commento. Le voci di Bazza Davies e Trevor Brooking descrivono le fasi salienti della partita con il classico *aplomb* anglosassone. Semplicemente fenomenale l'opzione di replay che simula la lavagna elettronica di trasmissioni come *Zona* (T+). Gli stadi sono stati ricostruiti con grande realismo. Gli incontri vengono disputati in condizioni meteorologiche variabili (pioggia, neve e temporali). L'attenzione al dettaglio è notevole. I calciatori lasciano i segni delle rovesciate sull'erba e il tabellone gigante dello stadio trasmette in diretta le azioni in campo. Bellissimo! Il realismo dei movimenti dei singoli giocatori è stato ottenuto grazie alla tecnica del *motion-capture*. Il sonoro è eccellente. Se ***FIFA: Road to the World Cup '98*** si è avvalso della collaborazione dei Blur, *Actua Soccer 2* contiene addirittura la versione digitalizzata dei Super Furry Animals, gruppo pop britannico che ha vissuto i classici quindici minuti di celebrità. La longevità di *Actua Soccer 2* è assicurata dalla possibilità di interazione simultanea. Grazie a un *multitap*, fino a quattro giocatori umani possono prendere parte agli incontri e alle competizioni (due contro due, non è contemplata la possibilità di gareggiare tutti e quattro nella medesima squadra). I risultati possono essere salvati su *memory card*. È stata inoltre inserita un'ottima opzione di pratica che consente ai meno esperti di prendere confidenza con i comandi. *Actua Soccer 2* supporta anche il nuovo pad analogico Sony, che consente di muovere i giocatori con maggiore precisione sul campo.

L'EDITOR

Actua Soccer 2 offre 64 squadre nazionali. Tutti i giocatori hanno nomi autentici. L'opzione di *editing* consente di creare fino a 24 nuove compagini e di salvarle su *memory card*, il che rende possibile allestire leghe di club e disputare campionati nazionali. Le configurazioni possibili dei giocatori riguardano nome, altezza, peso e colore. Possiamo addirittura stabilire il piede preferito del calciatore virtuale e calibrare tutte le sue capacità. Davvero ben fatto.

Ecco la selezione delle squadre nazionali.

In alternativa, possiamo creare il nostro dream team...

Il Peggio

Actua Soccer 2 è indubbiamente un ottimo prodotto, ma non è esente da difetti. Innanzitutto, la velocità dell'azione è a volte fin troppo elevata. In secondo luogo, i portieri sembrano dotati di braccia allungabili come il leader dei Fantastici Quattro: riescono ad afferrare il pallone anche da posizioni impossibili. Il meccanismo dei rigori è altrettanto irrealistico: è praticamente impossibile controllare il portiere durante un *penalty*. L'eventuale parata diventa quindi una questione di mera fortuna. Segnare su punizione, invece, è fin troppo facile. Anche le schiappe più schiappe tirano palombelle maco fossero Zidane o Albertini. Le zoomate sui giocatori magnificano manichini spixellati e sformati. Infine, lamento l'assenza di un secondo tasto per effettuare *tackles*.

Conclusione

Il primo *Actua Soccer* è apparso nell'ottobre del 1995 su PC, ma Gremlin ha dovuto attendere fino al marzo del '96, quando è stata pubblicata la versione PlayStation, per ottenere un certo successo di vendite (oltre 300.000 pezzi in tutta Europa). Dopo lo scialbo *Actua Soccer: Club Edition*, Gremlin è riuscita a migliorare il gioco sotto tutti i punti di vista. Il margine di miglioramento è ancora significativo, ma la direzione è quella giusta. *Actua Soccer 2* è sicuramente uno dei migliori titoli calcistici mai apparsi sul 32-bit Sony.

J.A.

Contrastando gli avversari il pallone schizza via, il che è abbastanza realistico, anche se ludicamente un po' frustrante.

Nella sfida contro un avversario umano Actua dà il massimo.

I calciatori possono effettuare una serie di mosse spettacolari.

Il gioco include anche una visuale alla Sensible Soccer!

Commento **Il migliore gioco di calcio su Sony PlayStation... Dopo *International Soccer Superstars Pro*, ovviamente. Veloce e frenetico, *Actua Soccer 2* è caratterizzato da un impianto grafico di splendida fattura. Alcuni difetti di troppo ne limitano il potenziale, ma non compromettono gravemente la giocabilità. Considerando che l'edizione '98 del calcio Konami arriverà solo in primavera inoltrata, *Actua Soccer 2* rappresenta un ottimo investimento.**

Pro...

- *Grafica splendida*
- *Supporto multitap*

Contro...

- *Parate irrealistiche*
- *Velocità sin troppo elevata*

La Pagella...

Grafica	**91**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**85**
Longevità	**93**
Originalità	**70**

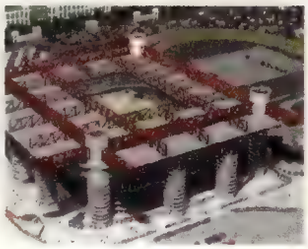
88

FIFA '98 Road to World Cup

Le qualificazioni mondiali sono terminate da tempo e, con il sorteggio dei gironi svoltosi ormai da un mese a Marsiglia, non ci resta che aspettare fino a metà giugno per vedere i primi incontri della nostra nazionale contro Camerun, Austria e Cile.
Il passaggio dell'Italia non è stata certamente agevole (ricordiamo, per quei due o tre che non lo sapessero, che siamo entrati a far parte del novero delle formazioni che partecipano ai Mondiali solamente vincendo uno spareggio con la Russia), anche per alcune scelte abbastanza discutibili prese dai due selezionatori tecnici che hanno guidato la squadra in questi ultimi mesi; in Italia, si sa, siamo tutti un po' allenatori quindi, se vi sentite in grado di condurre la nostra nazionale meglio di Maldini e Sacchi (be', peggio dell'Arrigo è davvero dura... Ndr), e volete dimostrare che era possibile arrivare ai Mondiali in maniera più agevole, potete, grazie al nuovissimo titolo di Electronic Arts, rivivere il fascino di sfide storiche contro Moldovia, Polonia e Inghilterra, oltre alla fase finale di Francia '98 (senza purtroppo, il solito sorteggio truccato...) e a tornei che hanno come partecipanti le più importanti formazioni di club di tutto il mondo... o quasi.

Alla Electronic Arts, per questa nuova versione della loro tanto popolare, e altrettanto discussa, saga di simulazioni calcistiche hanno deciso di svolgere un lavoro (almeno dal punto di vista estetico) veramente notevole. Appena accesa la console infatti, una serie di immagini e filmati, accompagnati da una delle ultime canzoni dei Blur ("Song 2", per la precisione) ci introduce alla schermata di selezione delle opzioni e delle modalità di gioco. In questo settore non sono da segnalare particolari novità anche se, onestamente, bisogna ammettere che non possono essere molte le innovazioni da inserire in una simulazione calcistica. Una volta settati tutti i parametri di gioco, si passa alla selezione dello stadio; anche in questo caso, subito dopo aver scelto il terreno di gioco, si può ammirare un filmato in cui vengono mostrate immagini dei monumenti della città in cui si trova lo stadio oltre allo stadio stesso. A questo punto una telecamera compie un giro panoramico, mostrando lo stadio dall'interno, per poi dirigersi verso il tunnel degli spogliatoi dal quale, in seguito, usciranno le squadre impegnate nella partita. Si tratta ovviamente di particolari che non incidono minimamente a livello di giocabilità, ma è senza dubbio piacevole vedere una presentazione (parte in FMV e parte in CG) ben realizzata e curata. Sarebbe ancor più piacevole se il livello qualitativo raggiunto in queste sezioni fosse poi replicato durante la partita. Iniziando a giocare infatti appare subito evidente che, mentre il "contorno" sia assolutamente notevole, proprio la sezione più importante mostra evidente lacune; le animazioni dei giocatori, problema cronico che ha sempre afflitto tutti i *FIFA*, variano da "appena passabile" a "senza dubbio pregevole" senza mai raggiungere una stabilità qualitativa. Tanto per fare un esempio, mentre alcuni tiri, quale la conclusione di piatto davanti al portiere avversario e le varie finte, sono realizzate più che discretamente, la corsa e altri movimenti dovevano essere più curati; calcolando che nel

LE OTTO INQUADRATURE DISPONIBILI MOSTRANO L'AZIONE PRATICAMENTE DA OGNI ANGOLAZIONE POSSIBILE.



LE INTRODUZIONI DEI VARI CAMPI SONO VERAMENTE SPETTACOLARI; ECCO SAN SIRO IN TUTTO IL SUO SPLENDORE.

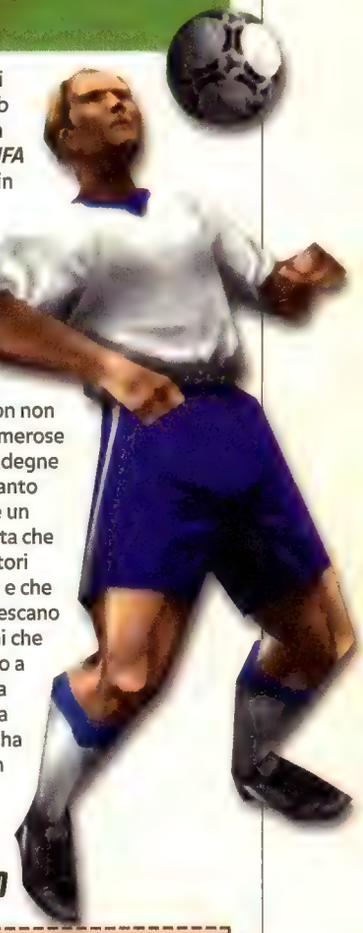
Titolo : FIFA '98: R. TO WORLD C.
Casa : EA
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-4
Genere : SPORTIVO

90% delle azioni il giocatore corre, con o senza palla, capirete che non è certo piacevole sapere che proprio questa è l'animazione peggio realizzata. Da sottolineare, come sempre, la presenza di ben otto diverse telecamere che inquadrano l'azione da diverse angolazioni, più o meno spettacolari e fruibili (solitamente le più belle da vedere sono quelle più scomode e viceversa...). Il sonoro invece si avvale, fatto ormai usuale in qualsiasi simulazione sportiva che si rispetti, del commento di due popolari telecronisti; nella versione italiana sono state utilizzate le voci di Massimo Caputi e Giacomo Bulgarelli di TMC, due commentatori magari non famosi come Sandro Piccinini (che ha doppiato *Power Soccer 2* di Psygnosis), ma sicuramente competenti. Si tratta, in linea generica, delle solite frasi che riportano il punteggio, commentano un fallo particolarmente cattivo o un tiro spettacolare e sottolineano eventuali problemi a livello offensivo o difensivo, ma che comunque riescono sempre a rendere il gioco più piacevole e realistico.

Pregi e difetti

I programmatori di Electronic Arts hanno evidentemente cercato di realizzare un titolo che fosse dotato di una realizzazione tecnica pregevole e di una struttura di gioco in grado di riprodurre fedelmente tutte le caratteristiche di questo sport. Come abbiamo avuto già modo di dire, a livello grafico abbiamo riscontrato un successo solo parziale e, purtroppo, analogo discorso può essere fatto per quanto riguarda la struttura. Le giocate a disposizione sono semplici da apprendere ma, ancora una volta, soprattutto affrontando le formazioni più deboli non sono necessarie particolari abilità per segnare, visto che è sufficiente continuare a passare la palla rasoterra fino a quando non si arriva nell'area di rigore per poi scaricare una bordata all'incrocio dei pali. Fortunatamente, affrontando team più blasonati o alzando il livello di difficoltà la situazione migliora sensibilmente, garantendo una discreta sfida anche ai giocatori più esperti. Resta comunque da sottolineare il fatto che, qualsiasi sia il tipo di settaggio adottato, l'azione non si sviluppa mai in maniera rapida e veloce. E' un vero peccato che *FIFA '98* risenta di questi problemi perchè le opzioni a disposizione sono veramente numerose e permettono, sia in campo che non, di variare una quantità di parametri davvero impressionante. Durante la partita infatti è possibili stabilire la formazione da utilizzare, la tattica, eventuali marcature, i movimenti a livello offensivo e l'aggressività del giocatore, mentre nel prepartita si possono selezionare diverse competizioni (qualificazioni mondiali, amichevoli, tornei) oltre a partecipare a uno *Shoot-Out* oppure allenarsi in diverse sezioni del gioco sia offensive che difensive. Notevole, infine, il numero di squadre presenti, che non si limita solamente alle rappresentative nazionali; per alcuni stati infatti sono presenti tutte le formazioni di club di massima divisione, con tanto di nomi originali. *FIFA '98 Road To World Cup* è, in definitiva, un titolo discreto che, purtroppo, non può contare su una realizzazione tecnica impeccabile o su una struttura di gioco solida e iper-realistica; certo, su PlayStation non sono particolarmente numerose le simulazioni calcistiche degne d'acquisto, ma *ISS Pro*, tanto per fare un nome, rimane un gradino sopra. Non ci resta che sperare che i programmatori imparino dai propri errori e che nelle prossime edizioni riescano a risolvere tutti i problemi che affliggono *FIFA*, riuscendo a fargli meritare la fama e la popolarità che, in maniera abbastanza inspiegabile, ha accompagnato la serie sin dall'uscita del primo episodio per Megadrive nel lontano 1993.

END



FIFA: 5 ANNI DI PAURA

Non esistono giochi di calcio "carini". O sono giocabili e divertenti oppure fanno terribilmente schifo. Per Sony PlayStation c'è un solo un titolo per cui la prima definizione non suoni ridondante: *International Superstars Soccer Pro* di Konami (*Actua Soccer 2* di Gremlin a molti non piacerà). Il resto è autentico pattume digitale. L'ecezione che conferma la regola è *FIFA*. Amato da molti e contestato da altrettanti, *FIFA* si colloca nella categoria dei "giochi ben fatti, ma migliorabili". L'origine dell'interminabile *querelle* risale al dicembre del 1993, quando Electronic Arts pubblicava *FIFA International Soccer* per Megadrive, uno dei giochi di calcio più venduti in assoluto. Sviluppato dalla divisione canadese del colosso americano dell'*electronic entertainment*, *FIFA* vantava una cosmesi nettamente superiore a quella dei prodotti concorrenti, ma in termini di giocabilità non aveva dalla sua né l'immediatezza di un *Sensible Soccer* né la profondità di un *Kick Off 2*. Le successive edizioni *'95* (pubblicata nel dicembre 1994 per Megadrive) e *'96* (Megadrive, PC, PlayStation, Saturn, PlayStation, SNES) non sono che semplici aggiornamenti grafico/statistici del capofila e la versione *'97* (novembre 1996) è stata letteralmente massacrata dalla stampa anglosassone (ma non dal pubblico, che ne ha decretato l'ennesimo successo commerciale basti pensare che la sola versione PC ha venduto oltre 700.000 copie su un totale di 1.3 milioni). Nell'aprile del '96 è apparsa la prima versione a 64-bit, *FIFA 64*, maciullata da *International Superstars Soccer Deluxe* di Konami, a tutt'oggi il migliore titolo calcistico mai creato per un sistema da casa. Con *FIFA: Road to the World Cup 98*, EA cerca di rinverdire i fasti di una serie che, ludicamente parlando, è andata progressivamente scemando. Le prime indicazioni di vendita sono più che positive per quanto concerne la versione PC, uno dei più grandi *best seller* natalizi. Fino a oggi, la casa di San Mateo ha commercializzato oltre sette milioni di copie di *FIFA* solamente in Europa. Considerando la qualità della versione PC e in particolare quella 3Dfx, c'è da scommettere che la versione *Road to the World Cup* setterà un nuovo record di vendita. Palla al centro.

MATTEO BITTANTI

Commento **La serie di *FIFA Soccer* è sempre stata, a mio modesto parere, ampiamente sopravvalutata; i titoli calcistici targati Electronic Arts infatti potevano contare su una realizzazione tecnica pregevole, ma anche su una struttura di gioco che non riusciva a riprodurre tutti gli aspetti e le caratteristiche di questo sport. Purtroppo con questa nuova edizione dobbiamo evidenziare da un lato un leggero miglioramento per quanto riguarda la giocabilità, ma dall'altro bisogna sottolineare che la grafica ha subito un evidente peggioramento, soprattutto per quanto riguarda le animazioni dei giocatori. Mentre la presentazione e le schermate statiche infatti possono essere considerate di ottimo livello, alcuni movimenti dei calciatori, in particolare la corsa, non sono per nulla convincenti. Uno degli aspetti invece che è stato curato maggiormente dai programmatori è il sistema di controllo, ora abbastanza semplice e, fatto insolito per la serie targata Electronic Arts, preciso: i giocatori rispondono puntualmente alle sollecitazioni del joypad e questo rende l'azione senza dubbio più divertente e realistica. Sono quindi stati fatti dei passi in avanti ma, purtroppo, anche dei passi indietro nella realizzazione di *FIFA '98: Road to World Cup*; a questo punto non resta che sperare nell'edizione *'99*...**

Pro...

- *Introduzioni spettacolari*
- *Molte formazioni disponibili*

Contro...

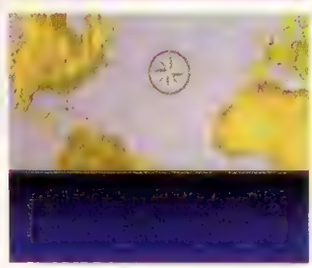
- *Animazioni non impeccabili*
- *Struttura di gioco migliorabile*

La Pagella...

Grafica	**73**
Sonoro	**83**
Giocabilità	**75**
Longevità	**79**
Originalità	**71**

77

Ark of Time



I football: a Richard Kendall, giornalista, basta questo e la garanzia di una vita ordinaria e priva di pericoli nella sua cara e vecchia Inghilterra per sentirsi in armonia con il mondo. Ma il suo capo decide che sia venuto il momento di provare di che pasta è veramente fatto, e gli affida un reportage sulla scomparsa del professor Caldwell, archeologo di prestigio, noto nell'ambiente per le sue idee coraggiose sull'esistenza di Atlantide.

Caldwell si era recato al giornale qualche mese prima, raccontando che era in procinto di partire per una spedizione che avrebbe provato al mondo l'esattezza delle sue teorie. Ma di lui non si sono avute più notizie. Richard si trova così costretto ad abbandonare la sua abitudinaria esistenza e a partire addirittura per il famigerato Triangolo delle Bermuda, dove dovrà confrontarsi con pericoli di ogni genere, tra cui la dabbenaggine di cui è ampiamente dotato. Ma il suo viaggio continuerà ben oltre, e gli farà visitare i più misteriosi luoghi del pianeta, da Stonehenge all'isola di Pasqua, dalle oasi sahariane dei Tuareg ad Ahaggar. *Ark of Time* è un'avventura grafica di stampo tradizionale, palesemente ispirata a *Broken Sword* e alle vecchie produzioni Lucas. Lo schermo è diviso in due parti uguali: quella superiore ci mostra la locazione in cui ci troviamo e quella inferiore accoglie l'inventario. Come al solito, se il puntatore si trova su un oggetto o un passaggio, apparirà a lato il nome o il luogo in cui porta. È possibile osservare gli oggetti con il tasto ● o raccoglierli e usarli con il tasto ● In effetti il sistema è molto semplice, e risulta ragionevolmente comodo. Naturalmente è possibile combinare un oggetto con un altro o con un elemento dello sfondo. I dialoghi sono in stile Lucas, con varie frasi tra cui scegliere. Il gioco è interamente parlato in lingua inglese, ma sono presenti i sottotitoli in un discreto Italiano.

Lo stile dei dialoghi, delle situazioni e degli enigmi è ironico, spesso assurdo. Anche in questo caso la matrice alla *Monkey Island* è evidente, ma il livello è senz'altro più basso. Le situazioni sono comunque divertenti e paradossali, e la risoluzione degli enigmi richiede di fare cose decisamente inusuali come dipingere un granchio di bianco e simili. In effetti, il mondo di *Ark of Time* è popolato di personaggi eccentrici e paradossali. Per quanto riguarda la grafica, siamo su livelli tutt'altro che eccezionali: la lunga animazione iniziale è decisamente bruttina, così come le brevi sequenze all'interno del gioco. L'aspetto delle varie locazioni è un po' scialbo, poco colorato e coinvolgente. I personaggi, a loro volta, sono mal definiti, si muovono come *zombie* e mancano completamente di mordente e carattere, in particolare per sostanziale mancanza di lineamenti ed espressività. Inoltre, l'inventario occupa la metà dello schermo, riducendo la finestra di gioco in maniera drastica. Per assurdo, gli oggetti non vengono mostrati in ogni momento ma soltanto quando si sposta il puntatore nella metà inferiore dello schermo, con il risultato di lasciare un enorme rettangolo blu perennemente vuoto. Inoltre mancano del tutto effetti grafici gradevoli o trovate particolari. Le animazioni sono poi piuttosto scattose, tanto quelle di Richard quanto quelle dei rari elementi nello sfondo che non sono statici. Il sonoro è di pari livello: a parte il parlato in inglese di buona qualità, il resto si divide tra insipide musichette ed effetti di bassa qualità e in numero limitato. I controlli sono buoni, il puntatore è veloce ma controllabile e preciso all'occorrenza. La semplicità dell'interfaccia è molto efficace nel facilitare il giocatore. Per quanto riguarda la giocabilità, non mancano gli appunti: un problema è rappresentato dal fatto che a volte il personaggio impiega un'eternità per andare da un capo all'altro dello schermo, il che è davvero frustrante. Inoltre i caricamenti tra le stanze sono un po' troppo lunghi, soprattutto se si tiene conto della frequenza molto elevata. La trama è piuttosto banale e attinge a destra e a manca senza inserire nulla di nuovo, e trattandosi di un'avventura grafica non è un problema da poco. Inoltre la natura degli enigmi è poco logica, e serve molta fantasia per arrivare alle mosse giuste. Altro problema è la noia: mancando il coinvolgimento nella trama, viene meno lo spunto a proseguire e si ha voglia di dedicarsi ad altro.

Il nostro Kendall alle prese con qualcosa di diverso dal football...

L'inventario, nella parte bassa dello schermo, è un po' sproporzionato.

SHUB

Commento *Ark of Time* **purtroppo non ha nessun punto forte: non è innovativo, la trama è ovvia, i personaggi inconsistenti, la grafica e il sonoro scialbi. D'altro canto non ha nemmeno difetti tremendi... Di certo il giocatore generico non scoverà nulla in grado di attirarlo particolarmente e l'appassionato di avventure grafiche può trovare di meglio in *Broken Sword II*. Questo è tutto...**

Titolo : Ark of Time
Casa : Project 2
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Avventura

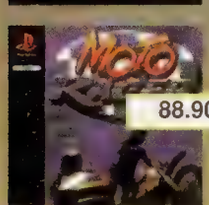
Pro...
- *Qualche battuta divertente*
- *Piuttosto longevo*

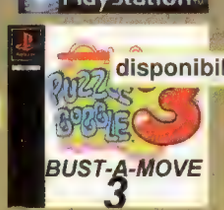
Contro...
- *Grafica scadente*
- *Trama abbastanza banale*

La Pagella...

Grafica	61
Sonoro	75
Giocabilità	70
Longevità	77
Originalità	69

69





Questo è solo un esempio degli oltre 1000 titoli disponibili in magazzino e nel punto

Software News

novità software dal mondo

Ordinare è facile

10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Telefoni:
• informazioni e ordini:
011.68.12.582
• ordini:
011.68.11.131
• Fax:
011.68.92.740

...anche vendita per corrispondenza

Lista Playstation

PLAYSTATION

4-4-2 SOCCER	78.000
ACE COMBAT 2	88.900
ACTUA SOCCER 2	88.900
ADVENTURE OF LOMAX	89.000
ALIEN TRILOGY	89.000
ALL STAR BASEBALL 97	89.000
ALLIED GENERAL	89.000
ATARI GREATEST HITS	89.000
AYRTON SENNA KART	75.000
BLACK DOWN	89.000
BOBBLE BOBBLE	84.000
BOBBLE BOBBLE 2	IN ARRIVO
BRHAMA FORCE	89.000
BROKEN SWORD	84.000
BROKEN SWORD 2	88.900
BUST A MOVE 2	79.000
CASTELVANIA-Simphony of the Night	89.000
CHRONICLES OF THE SWORLD	79.000
CITY OF LOST CHILDREN	89.000
CLOCK TOWER	89.000
COLONY WARS	98 900
COMMAND & CONQUER	78 000
CONTRA	89.000
CRASH BANDICOT	85.000
CRITICAL DEPTH	89.000
CRYPT KILLER	93.000
DARK FORCES	OFFERTA !
DESCENT 2	89 000
DINASTY WARRIORS	89.000
DISCWORLD 2	88 900
DISRUPTOR	65.000
DRAGON BALL Z BATTLE 22	119.000
DUKE NUKEM 3D	95 000
EPIDEMIC	79.000
EXTREME PINBALL	69.000
FANTASTIC FOUR	89.000
FATAL FURY REAL BOUT	78.000
FELONY 11-79	89.000
FIFA SOCCER 96	49.000
FIFA SOCCER 97	79 000
FIGHTERS IMPACT	89.000
FIGHTING FORCE	88 000
FINAL FANTASY VII	92.000
FORMULA 1	59.000
FORMULA 1 97	98.000
G-POLICE	97.900
GUNSHIP 2000	79.000
HEAVEN'S GATE	89 000
HERCULES	88 900
IN THE HUNT	69.000
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	TELEFONA
INTERNATIONAL POWER SOCCER	TELEFONA
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	49 000
IRON AND BLOOD	59.000
JET RIDER	69.000
JET RIDER	TELEFONA
JONAH LOMU RUGBY	85.000
K1 ARENA FIGHTERS	85 000
KING OF FIGHTERS	79.000
KING'S FIELD	78.000
KRAZY IVAN	69 000
KURUSCHI (I Q)	77.900
LEGACY OF KAIN	84 000
LETHAL ENFORCER	89 000
LIFEFORCE TENKA	98.000
LOADED	69 000
LOMAX	79 000
MACE	89 000
MACHWARRIOR 2	89.000
MAGIC CARPET	79 000
MAGIC THE GATHERING	89 000
MDK	89 000
MEGAMAN 8	85.000
MEGAMAN X3	78 000
MICROMACHINE V3	89 000
MIDNIGHT RUN	89 000
MONSTER TRUCK	98 000
MONSTER TRUCK	IN ARRIVO
MORTAL KOMBAT 3	69.000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	89.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	84.000
MOTO RACER	88.900
MOTOR TOON GP2	69.000
NAMCO MUSEUM VOL. 5	77 900
NAMCO MUSEUM VOL.2	79.000
NAMCO MUSEUM VOL.3	79 000
NAMCO SOCCER	79.000
NBA HANGTIME	89.000
NBA IN THE ZONE 2	89.000
NBA JAM T. E.	59 000
NBA LIVE 96	79 000
NBA LIVE 97	84 000
NEED FOR SPEED	49.000
NFL QUARTERBACK 98	89 000
NFL QUARTERBACK CLUB 97	88 000
NFL-GAMEDAY	69 000
NHL BREACKWAY 98	89 000

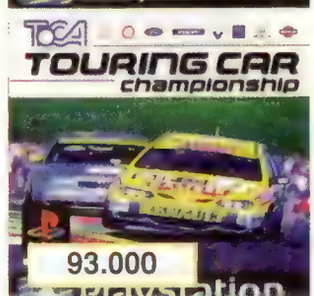
Offerte folli di Novembre. Valide solo fino ad esaurimento scorte.

2 EXTREME	55.000
ADIDAS POWER SOCCER 97	59.000
COOL BORDERS	59.000
DARK STALKERS & VAMPIRE HUNTER	59.000
DESTRUCTION DERBY 2	69.000
EARTHWORM JIM 2	59.000
HEXEN	69.000
HUMAN HYPER TENNIS	49.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	59.000
PORSCHE CHALLENGER	59.000
STAR GLADIATOR	59.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	59.000
THO SHINDEN 2	55.000
TOTAL NBA 97	59.000

NHL FACE OFF	69 000
NHL FACE OFF 97	75 000
NHL OPEN ICE	89 000
NIGHTMARE CREATURES	GENNAIO
OVERBOARD	88 900
PANDEMONIUM	79 000
PETE SAMPRAS TENNIS	89 000
PGA TOUR 98	88.900
PLAYER MANAGER	75.000
POWERPLAY HOCKEY 98	98.900
RAGE RACER	89.000
RALLY CROSS	78.000
RAMPAGE WORLD TOUR	89.000
RAPID RACER	88.900
RAVEN PROJECT	89 000
RAY STORM	78 000
RAY TRACER	78.000
RAYMAN	49.000
RED ALERT C&C	98-900
RELOADED	59 000
RESIDEN EVIL DIRECTOR'S CUT	79 000
RESIDENT EVIL	89.000
RIDGE RACER	49 000
RIDGE RACER REVOLUTION	79.000
RIOT	85 000
ROAD RAGE	89 000
ROSCO MC QUEEN	88.900
SAMURAI SHODOWN	75.000
SAN FRANCISCO RUSH	69 000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2000	89 000
SENTIENT	79.000
SHELL SHOCK	79.000
SKELETON WARRIORS	69 000
SOUL BLADE	89 000
SOVIET STRIKE	OFFERTA!!!
SPACE JAM	89.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	69 000
STREET FIGHTER ALPHA	69.000
STREET FIGHTER EX PLUS	88.900
SUIKODEN	89 000
SUPER PANG COLLECTION	79.000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	78.000
SYNDACATE WARS	89 000
TEKKEN 2	88.000
TETRIS PLUS	88 900
THO SHIN DEN 3	85 000
THOSHIN DEN2	69.000
THOSHINDEN 3	TELEFONA
THUNDERHAWCK 2 -PLATINUM-	49.000
TIME COMMANDO	69 000
TIME CRISIS + PISTOLA NAMCO	139.900
TOBAL N° 1	75 000
TOCA TOUR RACING	93 000
TOMB RAIDER	85 000
TOMB RAIDER 2	??.???
TOSHINDEN	79 000
TOTAL NBA 96	49.000
TRACK & FIELD -PLATINUM-	49.000
TRASH IT	89.000
TUNNEL B1	89 000
V-RALLY	85 000
VANDAL HEARTS	89 000
VIRTUAL OPEN TENNIS	89 000
VMX RACING	79.000
WARCRAFT 2	
WARHAWK	69.000
WIPE OUT	49 000
WIPE OUT 2097	79.000
WORMS	79 000

Prenota subito i fantastici giochi del tuo Natale... anche per corrispondenza!

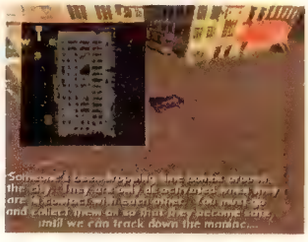
Prezzi BOMBA!



Auto Destruct

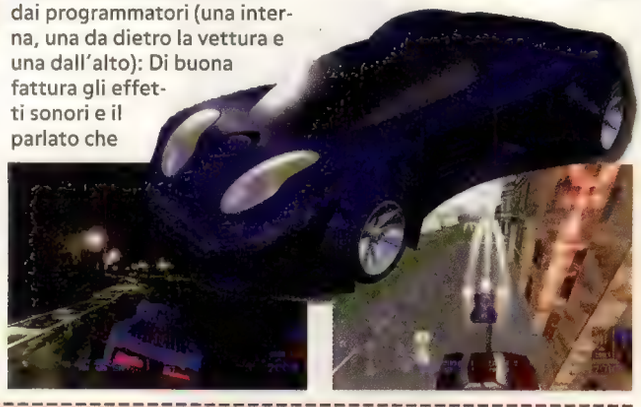
La vendetta è una delle tematiche ricorrenti nel mondo dei videogiochi quando si devono giustificare le motivazioni della presenza di alcuni personaggi: basta leggere le trame di buona parte dei picchiaduro attualmente in circolazione per accorgersi che almeno uno dei lottatori combatte solamente per vendetta. Anche il protagonista di *Auto Distruct*, un famoso pilota automobilistico, ha deciso di vendicarsi dei Discepoli di Lazzaro, un'organizzazione criminale-fanatico-religiosa che ha causato la morte di sua moglie e sua figlia, ma non essendo abbastanza abile con pugni calci e supermosse (e visto che gli avversari hanno a disposizione carri armati, mezzi corazzati e altre diavolerie del genere) ha deciso di apportare qualche piccola modifica alla sua macchina, trasformandola in una vettura in stile James Bond, e di avventurarsi sulle strade di quattro diverse metropoli (Londra, New York, San Francisco e Tokyo) per scovare e bloccare le azioni criminali dei Discepoli di Lazzaro. In questa missione il giocatore, che ovviamente impersona l'eroe di turno, è aiutato da una misteriosa organizzazione in grado di fornire tutte le informazioni necessarie sui nemici, oltre a un elicottero che, se seguito, conduce il giocatore direttamente sul luogo in cui si trovano i discepoli e a una base in cui si possono recuperare armi e rifornire la vettura di carburante. Prima di iniziare la missione, è possibile fare pratica girando per la città distruggendo dei bersagli fermi o in movimento; a questo punto, dopo aver preso confidenza con il sistema di controllo, non resta che recarsi nell'officina e prepararsi ad affrontare il gioco vero e proprio. Gioco caratterizzato dalla presenza di un discreto numero di missioni che variano sia per ambientazioni che per lo scopo finale; mentre in alcuni casi bisogna semplicemente distruggere il mezzo dei nemici, in altri è necessario scortare una vettura, difendendola da eventuali attacchi o accompagnare un possibile bersaglio da un punto a un altro della città. Da sottolineare la presenza di una variante di gioco, che poco ha a che vedere con l'opzione principale, visto che consiste nel classico *Time Attack* nel quale bisogna attraversare la città nel minor tempo possibile, senza dover affrontare nessun tipo di ostacolo. La struttura di *Auto Destruct* è quindi abbastanza semplice ma, purtroppo, non priva di difetti; la presenza dell'elicottero, per esempio, rende troppo facile individuare la posizione dei nemici, mentre alcuni scontri si riducono, soprattutto con avversari particolarmente lenti, a semplici tiri al bersaglio.
Abbastanza curata la realizzazione tecnica, anche se bisogna sottolinera la presenza del "solito" *pop-up* e di qualche scatto nello *scrolling*, qualunque sia la visuale utilizzate tra quelle messe a disposizione dai programmatori (una interna, una da dietro la vettura e una dall'alto): Di buona fattura gli effetti sonori e il parlato che indica nel corso della partita le azioni da eseguire e informa il giocatore sulla situazione della vettura del nemico. *Auto Destruct* è, in definitiva, un titolo discreto che però non è in grado di offrire gli spunti necessari per eccellere nel vasto mercato di giochi disponibili per PlayStation; si tratta certamente di un prodotto confezionato con attenzione che potrebbe interessare solamente i fanatici degli inseguimenti in automobile e delle vetture super-accessoriate in grado, da sole, di distruggere carriarmati, mezzi corazzati e molto altro.

LE VISUALI PRESENTI SONO IN GRADO DI ACCONTENTARE QUALSIASI VIDEOGIOCATORE.



Titolo : AUTO DESTRUCT
Casa : EA
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : RACING/SPARATUTTO

END



Commento **Tutti gli amanti dei film d'azione, in cui l'eroe di turno sul proprio bolide deve inseguire e distruggere decine e decine di nemici, potrebbero trovare intereessante il nuovo titolo di Electronic Arts. Sottolineo "potrebbero" perchè, purtroppo, alcuni difetti rendono *Auto Destruct* meno interesssante e divertente del previsto. Raggiungere i nemici, soprattutto nelle prime missioni, è fin troppo semplice grazie alla presenza di una mappa e dell'elicottero che indica la strada da seguire e alcuni mezzi da abbattere non offrono particolari difficoltà. Peccato inoltre che siano presenti pochi passanti e vetture di ignari cittadini: un numero maggiore di "ostacoli" avrebbe infatti reso più complicati gli spostamenti nel centro urbano. Discreta infine la grafica che, come già sottolineato nell'introduzione, soffre di difetti abbastanza classici per questo genere di giochi, mentre è pregevole il sonoro, soprattutto nel parlato. Un titolo appena sopra la media, che gli appassionati di *Supercar* e dei combattimenti automobilistici devono perlomeno prendere in considerazione.**

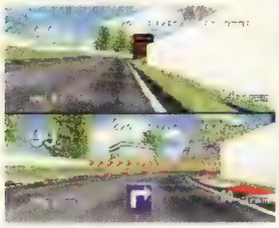
PRO...
- *Molte missioni a disposizione*
- *Discreta realizzazione tecnica*

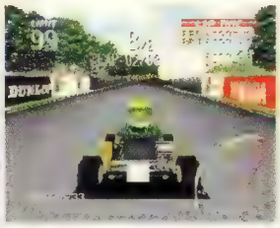
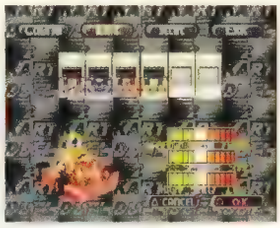
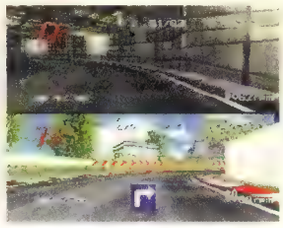
CONTRO...
- *Struttura non molto varia*
- *Soliti effetti di pop-up*

LA PAGELLA...

Grafica : **75**
Sonoro : **76**
Giocabilità : **70**
Longevità : **75**
Originalità : **75**

75



Ayrton Senna Kart Duel 2

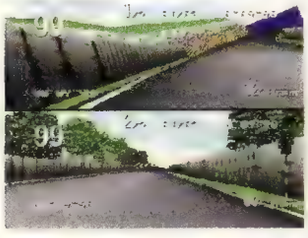
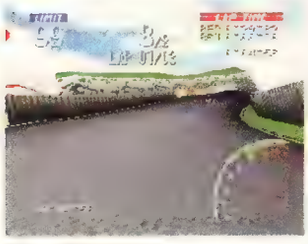
Senna è forse il campione d'automobilismo che più è rimasto scolpito nella memoria della gente, sia per le grandi doti umane e di pilota, che per la tragica fine che gli è toccata. Logico quindi che a diversi anni dalla sua scomparsa intorno alla sua figura ci sia ancora molta attenzione. Vedere però di nuovo il nome di Ayrton sfruttato per sponsorizzare un videogioco è un sehno indiscutibile di cattivo gusto.
Disquisizioni morali a parte, il titolo in questione altro non è che una simulazione di kart, specialità automobilistica che sta attirando sempre più l'interesse dei programmatori, alla ricerca di qualcosa di nuovo per emergere in un settore, quello dei giochi di corse, ormai stracolmo di titoli di buona qualità.
La struttura di *Kart Duel 2* è piuttosto canonica e vi da la possibilità di scegliere il vostro mezzo fra i numerosi presenti, dotati tutti di peculiari caratteristiche, e di scendere in campo per affrontare gli avversari. Questo può avvenire in diversi modi: in una gara singola, all'interno di un campionato oppure affrontando un amico in un duello testa a testa. E' però al momento di scendere in pista che, come spesso accade, emergono i maggiori problemi. L'azione infatti è veloce, ma si nota subito che la grafica non è rifinita con grande cura e soprattutto lo scenario va costruendosi pesantemente all'orizzonte mentre procedete con il vostro kart. Dal punto di vista della giocabilità la prima irritante annotazione da fare riguarda l'area di gioco: in pratica avete a disposizione solo la larghezza della pista o poco più e se vi azzardate ad andare anche di poco oltre i cordoli vi ritroverete contro un muro invisibile che rallenterà di botto la vostra corsa. Il tutto non è piacevole, né tanto meno realistica e già questo basterebbe a penalizzare non di poco la valutazione.
La partenza delle corse è sempre lanciata e non avviene con il classico schieramento sulla linea di partenza. Questo tipo di *start*, oltre al fatto che non ci sono mai più di tre macchine sullo schermo, fa sì che non ci siano mai rallentamenti eccessivi nello *scrolling*: la velocità infatti è uno dei pochi punti di forza del gioco ed è un peccato che non sia supportata da una struttura all'altezza. Il risultato globale è che non si rimane per niente coinvolti nell'azione e le gare sono una lunga marcia solitaria in cui di tanto in tanto si viene coinvolti in un sorpasso.
A giustificare la presenza di un *testimonial* così eccellente c'è una sezione che dovrebbe rappresentare una sorta di monumento alla memoria di Senna, con tanto di filmati e fotografie del campione brasiliano. Il tutto però è un'appendice trascurabile al l gioco e dopo averla vista un paio di volte vi scorderete persino che esiste. A prescindere dall'illustro nome che porta, *Ayrton Senna Kart Duel 2* è una simulazione alquanto mediocre, poco divertente e per nulla coinvolgente, a c ausa soprattutto di una realizzazione tecnica ben lontana dall'eccellenza.

PUCK

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

Senna era un mito, Kart Duel invece no...

Su PlayStation abbiamo visto giochi di guida decisamente migliori sotto ogni punto di vista.

Commento **Siamo abituati a vedere abbinamenti di vario tipo fra videogiochi e personaggi dello sport e dello spettacolo, ma di questo avremmo fatto volentieri a meno. Sarebbe stato di dubbio gusto affiancare la figura del grande Ayrton a un gioco di successo, ma ancora più disdicevole è fare la stessa operazione con un titolo come questo. L'unico pregio che può vantare *ASKD2* è un'azione molto veloce, ma oltre a questo c'è davvero poco. La grafica è piuttosto grossolana e lo scrolling mette tragicamente in luce seri problemi di *clipping*. Una volta alla guida il tutto peggiora ulteriormente per una serie di piccoli difetti che, presi da soli non sarebbero eccessivamente preoccupanti, ma sommati fra di loro minano seriamente la giocabilità del prodotto. In definitiva un gioco mediocre che non riesce a reggere il passo con gli altri titoli concorrenti presenti sul mercato.**

Titolo : Ayrton Senna K. D. 2
Casa : Gaps
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing

Pro . . .
- *Azione veloce*
- *Buona varietà di tracciati*

Contro . . .
- *Giocabilità scarsa*
- *Grafica grossolana*

La Pagella . . .

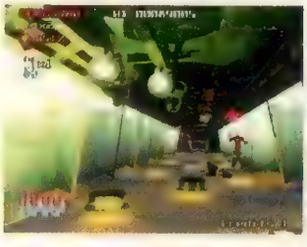
Grafica	**74**
Sonoro	**70**
Giocabilità	**79**
Longevità	**73**
Originalità	**75**

74

Judge Dredd

Sì tutti gli *shooting games* disponibili su PlayStation, *Time Crisis* è senza dubbio il migliore, grazie a un'incredibile realizzazione tecnica, che viene amplificata dalla fantastica *G-Con45*, una pistola semplicemente divina che rende il prodotto ancora più accattivante e piacevole da giocare. E' davvero un peccato che con una simile periferica a disposizione siano così i pochi giochi di questo genere degni di essere acquistati. Chissà che *Judge Dredd* non riesca a colmare parte di questo vuoto...

Cosa possiamo aspettarci da uno *shoot 'em up* in prima persona di questi tempi? Beh, tanto per cominciare *Judge Dredd* offre al videogiocatore la consueta struttura "fissa" nella quale la CPU ha il compito di scorrazzare il prode pistolero lungo una serie di livelli (16 in questo caso), lungo i quali potremo/dovremo eliminare tutta la feccia che oserà fare la propria comparsa su schermo. Il tutto vestendo i panni del vendicatore dalla tuta d'acciaio, di un super sceriffo ossessionato dalla legge... Insomma voi sarete Dredd e, così come l'eroe impersonato in un terribile film da Stallone, avrete a disposizione un vasto set di armi e *power-up* assortiti che vi consentiranno di aumentare sia la potenza di fuoco che la precisione; un elemento molto importante in questo titolo perché, a differenza della maggior parte dei prodotti appartenenti a questa categoria, il percorso da seguire varierà a seconda delle vostre abilità di pistolero.



Il titolo Gremlin ha un difetto: ha molto poco da spartire con la versione a fumetti di *Judge Dredd*. DFrtunatamente i programmatori sono comunque riusciti a dotare il prodotto di una buona atmosfera, grazie all'inserimento di una serie di sequenza animate con le quali potrete farvi un'idea della trama e di cosa vi aspetta lungo i vari schemi di gioco.

Una delle migliori caratteristiche di *Judge Dredd* è data sicuramente dalla modalità a due giocatori grazie alla quale voi ed un vostro amico potrete battagliare orde di androidi e mostri assortiti. Alla fine di ogni livello il gioco vi dirà come vi siete comportati fornendo statistiche sui colpi andati a segno e sul numero di nemici uccisi. Indubbiamente la modalità in doppio aggiunge diversi punti alla longevità di questo prodotto ma è bene ricordare che, per poter apprezzare a pieno questa opzione, avrete bisogno di due pistole con le quali, oltre tutto, potrete anche esibirvi in sparatorie in perfetto stile John Woo.

LE VARIE SEQUENZE DI INTERMEZZO SONO FLUIDE E RICCHE DI DETTAGLI.

Oltre alla solita tonnellata di nemici da eliminare, *Judge Dredd* presenta una serie di macchinari, alcuni dei quali dannatamente pericolosi. Per fortuna buona parte di questi mostri di metallo (che, per la cronaca, annoverano tra le proprie fila carri armati, astronavi e torrette assortite) compariranno solo nelle fasi finali dei vari livelli, rendendo così gli ultimi blocchi di ogni schema ancora più concitati. Ovviamente per eliminare questi simpatici gingilli dovrete far ricorso a tutta la vostra mira e abilità visto che per farli a pezzi dovrete mirare in particolari zone, oltretutto mooolto piccole. Per questo motivo toglietevi pura dalla testa di giocare usando una pistola diversa dalla *G-Con 45* perché, così facendo, non avreste la precisione e la sensibilità necessarie per poter uscire da queste situazioni.

QUESTI SIGNORI NON HANNO UN'ARIA MOLTO AMICHEVOLE.

SHOGUN

Commento **Non c'è nulla che non vada in *Judge Dredd*: il gioco infatti è veloce, ben realizzato e il livello di difficoltà è ben calibrato. Oltre a ciò bisogna anche considerare che il sistema di controllo (usando la *G-Con 45*) si comporta davvero bene e i 16 livelli a disposizione costituiscono una sfida di tutto rispetto anche per gli *shooter* più incalliti. Certo, non siamo ai livelli di *Time Crisis* o *Gun Bullet*, ma ciò non toglie che questo titolo Gremlin sia comunque di tutto rispetto e in grado di regalare ore e ore di sano divertimento a tutti i fan di questo genere d giochi.**

Titolo : JUDGE DREDD
Casa : GREMLIN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SHOOTING

PRO...
- *Buona realizzazione tecnica*
- *Alcune trovate interessanti*

CONTRO...
- *Tecnicamente migliorabile*
- *Alla lunga monotono*

LA PAGELLA...

Grafica : **75**
Sonoro : **79**
Giocabilità : **70**
Longevità : **79**
Originalità : **50**

74

PLAYSTATION

LATEST STUFF & BEST GAMES

FRONT MISSION ALTERNATIVE
SUPER ROCKMAN ADVENTURE
ARMORED CORE PHANTASMA
XENOGEAR
SAMURAI SHODOWN SPECIAL
Z-GUNDAM
WINNING ELEVEN 3
ROCKMAN DASH

CRITICAL BLOW
SPACE ADVENTURE COBRA
BOMBERMAN 3D WORLD
REAL ROBOT FINAL ATTACK
EINHANDER
SOUKAIGI
BIO HAZARD 2

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONA!

CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON

BOOKS - MAGAZINES

GUIDE STRATEGICHE & RIVISTE USA-JAP
SEMPRE DISPONIBILI,
CON ARRIVI SETTIMANALI!

VIENI A VISITARE IL NOSTRO NEGOZIO

PLAYSTORIA

PADOVA • VIA ROMA, 53

AVENGER TRADING

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Tel. 049-8752689 r.a. - Fax 049-8755048

Visita il nostro sito Internet troverai recensioni in anteprima CHEÀ e trucchi in continuo aggiornamento e PREZZI BOMBA!!

www.avenger-whq.com

MANGA: Music & Models!

DISPONIBILE MINIATURE & PORTACHIAVI:

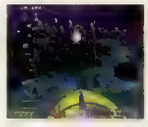
OLTRE 500 CD SEMPRE DISPONIBILI RICHIEDI LA LISTA

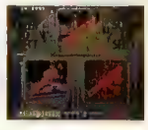
FINAL FANTASY VII • DRAGON BALL Z • EVANGELION • GUNDAM • ROBOT WARS
TEKKEN II & III • MAZINGA • VIRTUA FIGHTER KIDS • ... **E MOLTO ALTRO ANCORA!!!**

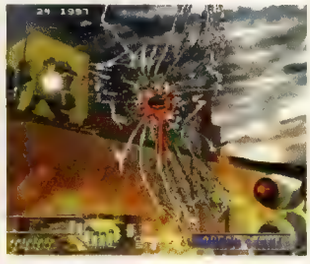
ACCESSORI

Tutti i marchi, loghi e foto appartengono ai loro legittimi proprietari

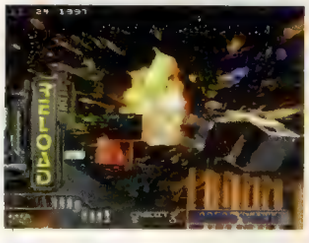
Maximum Force

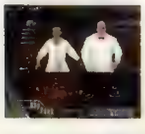






Gli *shoot 'em* up in prima persona sono un genere che ha riscosso un notevole successo di pubblico in questo periodo, così si sono fatti sempre più numerosi i titoli nei quali il povero videogiocatore si trova costretto a blastare tonnellate di mostri e nemici assortiti per riuscire a portare a casa la pellaccia. Ovviamente esistono vari filoni e diverse varianti sul tema del massacra-e-distruggi, una delle quali è costituita dagli *shooting game* "alla *Time Crisis*" dove l'utente si trova a far fuoco contro lo schermo utilizzando un revolver di plastica.





Titolo : MAXIMUM FORCE
Casa : GT INTERACTIVE
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SHOOTING

L'idea che sta alla base di questo genere di giochi non è niente male, anzi... I problemi di solito arrivano dalla realizzazione e dal loro impianto, problemi che questo *Maximum Force* ci presenta in tutto il loro fulgore. Come tutti i giochi che si avvalgono di una pistola, anche *Maximum Force* trasporta il giocatore lungo una serie di livelli senza che però il povero cecchinp possa fare nulla per alterare il percorso da seguire. Ovviamente questo rende il prodotto piuttosto ripetitivo, una ripetitività incrementata dal fatto che i vari avversari da blastare faranno capolino sempre dai soliti punti. Il problema non sarebbe stato così grave se i programmatori avessero inserito la possibilità di percorrere vari itinerari, come accade ad esempio in *Time Crisis,* ma sfortunatamente fin dalle prime battute appare chiaro che il prodotto in questione abbia ben poco a che spartire con il capolavoto Namco.
Dicevamo della pistola: l'arma che avrete fra le mani è l'unico mezzo a vostra disposizione per riuscire a sopravvivere lungo i vari schemi di gioco. Sostanzialmente il vostro scopo sarà quello di seppellire i vostri nemici prima che questi riescano a prendere la mira e a spararvi contro. Detto così il tutto potrebbe anche sembrare difficile invece, grazie al cielo, buona parte dei vostri avversari potrà essere spedita al creatore con un solo colpo quindi tutto ciò di cui dovrete preoccuparvi sarà di giungere belli pimpanti di fronte ai soliti cattivoni di fine livello che, oltre ad essere dotati di un arsenale di tutto rispetto, si dimostreranno anche particolarmente resistenti al vostro fuoco.

MAXIMUM FORCE *È UN GIOCO DANNATAMENTE SEMPLICE: TUTTO QUELLO CHE DOVRETE FARE NON SARÀ ALTRO CHE PUNTARE LA PISTOLA E SPARARE MAGARI EVITANDO DI SCAGLIARE IL REVOLVER CONTRO LA VOSTRA POVERA PLAYSYAYION.*

All'inizio avevamo sottolineato come lo scopo di questi titoli fosse quello di friggere tutto quello che compare sullo schermo: be', non è proprio così. Infatti, oltre ai consueti cattivi, i programmatori hanno pensato bene di infarcire i vari schemi di *Maximum Force* con un sacco di ostaggi e cittadini indifesi i quali, tanto per cambiare, costituiranno un vero e proprio tormentone per il povero giocatore. Infatti, se per sbaglio vi dovesse capitare di affossare un innocente, non solo non beccherete punti, ma perderete addirittura una vita. Certo, i pischelli sono facilmente riconoscibili (sono tutti vestiti di bianco), ma ciò non toglie che durante le fasi più concitate di gioco qualche colpo al loro indirizzo potrebbe anche scapparvi e poi, in fondo è la nostra vita ad essere in pericolo, non la loro!

Tre sono i livelli che compongono la struttura di *Maximum Force*. Il primo schema vi vedrà impegnati in una serie di lunghi combattimenti a bordo di una barca occupata dai terroristi, quindi l'azione cambierà scenario portandovi lungo le strade di una fantomatica cittadina americana. Dopo una serie di scontri a fuoco all'interno di vari edifici il nostro eroe passerà dalla giungla metropolitana a quella di piante e foglie di fico, dove lo attende il gran finale nel quale dovrà difendersi da un attacco condotto a suon di missili!

SHOGUN

Commento **Graficamente grezzo, con poche missioni e dotato di una struttura di gioco ridotta all'osso: questi sono gli elementi che caratterizzano *Maximum Force,* tanto che mi chiedo se ci fosse veramente di bisogno di un altro titolo come questo. *Time Crisis* basta e avanza e, in fondo, a farci ridere ci aveva già pensato Midway con il suo *Area 51*....**

PRO...
- *Sistema di controllo efficace*
- *Ci sono pochi titoli del genere*

CONTRO...
- *Realizzazione tecnica mediocre*
- *Struttura monotona e ripetitiva*

LA PAGELLA...

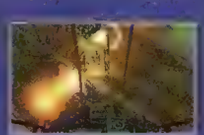
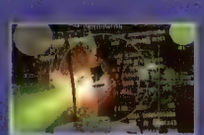
Grafica : **45**
Sonoro : **68**
Giocabilità : **40**
Longevità : **56**
Originalità : **30**

50

G-POLICE NON GIUSTIFICA
MAI
SCELTE COME QUESTE.

LE INCORAGGIA.

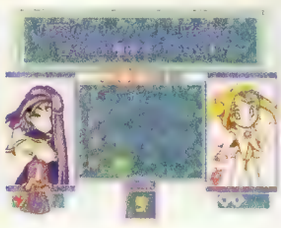
E non solo le incoraggia ma le supporta con lanci di bombe a tappeto dall'Haven Gunship. Ci si deve rendere conto che oggi, vivere in città, significa non poter essere mai troppo prudenti. Per esempio scopri che una spedizione è illegale ed avvisi il Quartier Generale. Quando ricevi l'autorizzazione elimini il tizio che ha commissionato la spedizione. Poi sistemi tutto e torni alla base. Semplice! La gente dice in continuazione che G-Police è violenta, incontrollabile e troppo potente. Ed ha ragione.

G-POLICE

IN LAW, WE TRUST

Distribuito da: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
www.playstation.it

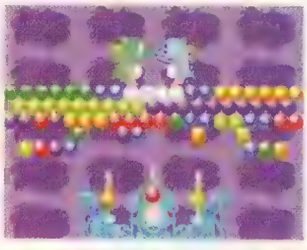


Puzzle Bobble 3DX

Tutte le software house hanno ormai la propria bandiera: alcune di queste sono più recenti, come Lara Croft, altre invece ben più datate, come Mario o Bomberman. Nella schiera di questi veterani dei videogiochi si vanno a inserire anche i simpatici Bub e Bob di Taito che nel corso degli anni hanno partecipato a giochi anche abbastanza diversi fra loro. In principio infatti ci fu *Bubble Bobble*, seguito poi dai vari *Rainbow Island* e *Parasol Stars*. Il gioco che ha però segnato la nuova gioventù di questi genialoidi è stato il primo *Puzzle Bobble*, un puzzle game che ha avuto sul pubblico un effetto dirompente e che si è inserito di diritto fra i grandi classici di questo genere accanto a *Tetris* e *Columns*.

Il principio del gioco è molto semplice: vi trovate davanti a uno schema in cui sono disposte in vario modo delle sfere colorate. A vostra disposizione avete una sorta di cannoncino ai piedi dello schermo, con cui lanciarne altre sfere il cui colore sarà deciso casualmente. L'obiettivo è quello di avvicinare i globi a quelli già presenti in modo da formare combinazioni di almeno tre bolle uguali, che quindi spariranno dallo schermo. Parliamoci francamente: chi di voi in sala giochi non ha mai visto un gruppo, più o meno nutrito di persone, accalcarsi intorno a questo gioco che, da sempre, è uno dei pochi che riesce ad attirare anche l'interesse di fanciulle non avvezze a questo genere di passatempi? Col tempo sono arrivate anche conversioni per diverse piattaforme e queste si sono moltiplicate col passare degli anni.

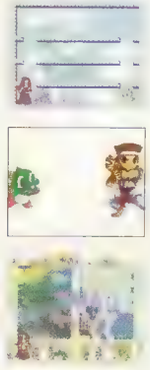
LO STORY MODE VI CONSENTE DI CONDURRE I VOSTRI PERSONAGGI ATTRAVERSO UNA SERIE DI EMOZIONANTI SFIDE.



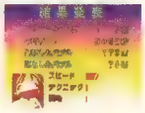
CON L'EDITOR POTRETE COSTRUIRE GLI SCHEMI PIÙ IMPOSSIBILI CHE ABBIATE MAI VISTO.

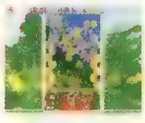
[illegible] il nuovo [illegible]

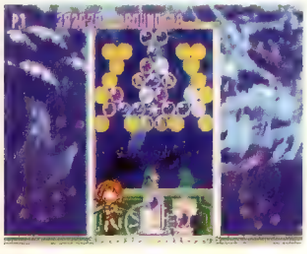
Ci troviamo così a parlare di questo *Puzzle Bobble 3Dx* partendo da un confortante dato di fatto: lo schema base del gioco è rimasto invariato rispetto all'originale. Non era il caso infatti di metter mano alla struttura portante, che continua a funzionare, rischiando di rovinare il tutto. L'esperienza insegna che quando si è cercato di cambiare qualcosa in altri titoli del genere (primo fra tutti *Tetris*) si sono quasi sempre combinati danni irreparabili. Sorge però spontanea una domanda: se *Puzzle Bobble* è rimasto fondamentalmente lo stesso cosa può spingere i fan di questo gioco, che presumibilmente già ne possiedono una versione, ad acquistare quest'edizione *3DX*? Diciamo che i proggrammatori hanno cercato soprattutto di ampliare la gamma di opzioni a disposizione: quest'operazione è stata forzata, per così dire, dalla concorrenza che ha pubblicato titoli molto completi e appetibili come *Puzzle Fighter 2* della Capcom. Proprio dal titolo in questione i programmatori hanno copiato la prima grande novità di questa edizione: ora infatti non sarete più costretti a scegliere il vostro eroe tra i due draghetti, ma avrete



Titolo : PUZZLE BOBBLE 3DX
Casa : TAITO
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : PUZZLE GAME



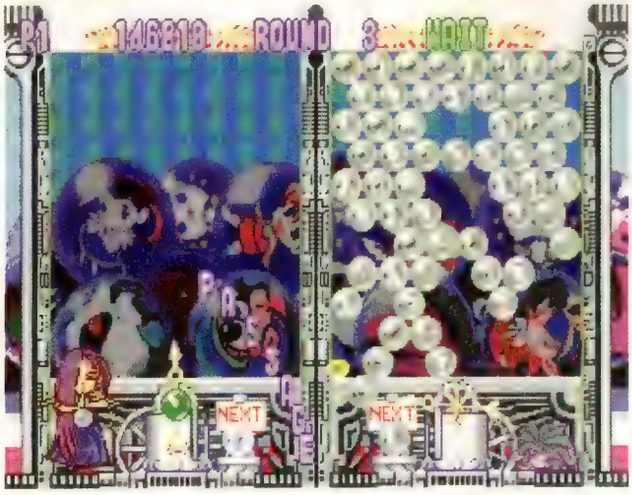




a disposizione una serie di altri personaggi, la cui scelta però, al di là delle differenze grafiche, influisce solo marginalmente sulla giocabilità. Una volta selezionato il personaggio dovete selezionare il genere di gioco in cui competere. Si parte dal classico schema a livelli in cui dovrete semplicemente progredire eliminando le palle colorate, livello dopo livello, senza perdere vite preziose e riuscendo a venir a capo di situazioni molto complesse. Se invece preferite qualcosa di più movimentato potete optare per lo *Story Mode* che vi porterà ad affrontare tutti i personaggi di questo gioco in una serie di duelli all'ultima bolla, che riusciranno a raggiungere livelli di difficoltà davvero notevoli. Senza dubbio però il massimo del divertimento in ***Puzzle Bobble*** si raggiunge nelle sfide in *multiplayer* nelle quali riuscirete veramente a tirar fuori il peggio di voi, cercando di completare combinazioni sempre più complesse al solo scopo di trasferire delle sfere sullo schermo dell'avversario per complicargli la vita.

Tutto questo che avviene [illegible] vogliono [illegible]

Uno degli aspetti più innovativi dell'ennesima versione del fortunato *puzzle game* Taito è rappresentato sicuramente dalla possibilità di "editare" gli schemi. Questo può avvenire in due modi diversi: il primo, senza dubbio il più importante e interessante, vi consente di progettare da zero un livello, posizionando le sfere dei diversi colori ove più vi aggrada, sforzandovi di costruire combinazioni sempre nuove e difficili da affrontare. Una volta ultimato un livello potrete registrarlo su *memory card* e richiamarlo, per giocarci o per modificarlo, da un apposita sezione del menu principale. Potrete agire però anche sullo *Story Mode*, influenzando fra le altre cose il tempo a vostra disposizione e il livello di difficoltà dello schema, col risultato di poter variare anche in modo notevole la struttura stessa del tutto.
All'interno di un titolo che non presenta moltissime novità, l'*editor* è sicuramente uno dei pochi elementi di richiamo per coloro che possiedono una versione precedente di ***Puzzle Bobble*** e per i quali la semplice disponibilità di nuovi livelli e magari un maggiore grado di difficoltà non rappresentano di per sé motivi sufficienti a giustificare il nuovo acquisto.



Odio i Giapponesi

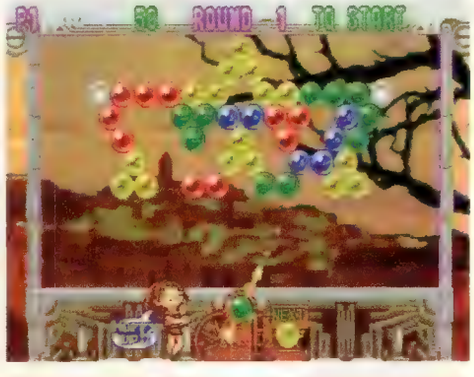
L'unica versione attualmente disponibile di ***Puzzle Bobble 3DX*** è quella giapponese (ancora per poco, per fortuna...) e bisogna ammettere che la presenza esclusiva di ideogrammi rende piuttosto difficile destreggiarsi, almeno inizialmente, fra i menu del gioco, soprattutto se volete cimentarvi con la sezione di *editor*. Con un po' di pazienza anche questa difficoltà viene superata e ciò che resta è un gioco divertente e accattivante che non può mancare nella vostra collezione di giochi se non disponete di un altro *puzzle game*. La questione cambia radicalmente se avete già un titolo di questo tipo, a maggior ragione se è una precedente versione di ***Puzzle Bobble***. In questo caso bisogna ammettere che le novità apportate, anche se di un certo rilievo, non sono tali da giustificare *in toto* il nuovo acquisto. I tifosi sfegatati dei draghetti Taito lo troveranno sicuramente interessante, ma se giocate ai puzzle game solo occasionalmente, magari per rilassarvi, non credo che abbiate tutta questa fretta di comprarvene un altro. In ogni caso potrete sempre optare per la versione in lingua inglese: eviterete così di diventare pazzi per distinguere lo schermo delle opzioni dallo *Story Mode*!

PUCK

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

I duelli con gli amici riescono a far emergere tutta la cattiveria che c'è in voi

Lo schema è rimasto immutato a quello originale che ha sancito il successo di questo gioco.



Commento **Cosa possiamo dire di *Puzzle Bobble* che non sia già stato scritto? È senza dubbio uno dei migliori *puzzle game* mai pubblicati, ma quello che interessa particolarmente ai fini della nostra valutazione, dando per scontata la qualità dello schema base del gioco, sono i miglioramenti e le aggiunte che i programmatori hanno inserito per ribattere all'offensiva della concorrenza, Capcom in testa. Senza dubbio uno sforzo innovativo da parte della Taito c'è stato, ma non ha inciso in modo determinante su *Puzzle Bobble*. I nuovi personaggi e l'*editor*, aggiunti al classico *restyling* dei livelli e a uno *story mode* più convincente, aumentano sicuramente l'appetibilità di questo titolo, soprattutto nei confronti dei nuovi utenti che si trovano a dover scegliere il loro primo *puzzle game*. Se il confronto si sposta invece verso le vecchie edizioni dello stesso, ci rendiamo conto che solo i grandi appassionati di *Puzzle Bobble* (e sono moltissimi in effetti) saranno disposti a spendere soldi per un gioco che migliorato solo marginalmente rispetto al passato.**

Pro...
- *Giocabilità eccellente*
- *Varietà notevole di schemi e situazioni*

Contro...
- *Opzioni poco comprensibili*
- *Poche novità rispetto al passato*

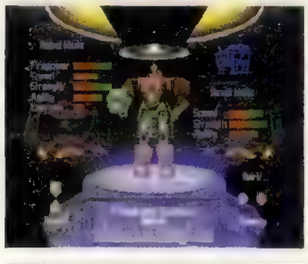
La Pagella...

Grafica : **86**
Sonoro : **88**
Giocabilità : **91**
Longevità : **85**
Originalità : **87**

88

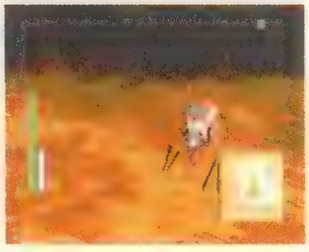
Beast Wars Transformers

Con l'avvento delle nuove tecnologie, anche produzioni cinematografiche e fumetti hanno cominciato a sfruttare le notevoli potenzialità dei computer per rendere meno gravose e più veloci le fasi di produzione. Nei *comics* americani, per esempio, la maggior parte delle tavole è colorata tramite computer e non mancano disegni in cui sono presenti effetti grafici ottenibili solamente tramite l'utilizzo di programmi grafici, mentre a livello cinematografico sono ormai numerosi i cartoni animati infarciti di CG.
Una delle ultime produzioni in materia, tra l'altro trasmessa anche da noi su Italia 1, è una serie che vede come protagonisti i famosissimi *Transformers*. Questi personaggi, che devono la maggior parte del proprio successo alla possibilità (come dice il nome stesso) di trasformarsi da robot a macchine, aerei, camion, pistole e altri macchinari di vario genere, sono anche la fonte di ispirazione del titolo recensito in questa pagina: *Beast Wars*. La trama del gioco trae spunto dall'ultima serie prodotta (quella già citata, con disegni computerizzati) in cui due diverse fazioni, i Maximals (i buoni della situazione) e i Predacon si trovano costretti, dopo uno scontro spaziale, ad atterrare su un pianeta sconosciuto. Pianeta che è ricchissimo di una sostanza, nota con il nome di Energon, indispensabile per la riparazione delle navi; proprio per questo motivo si scatena una lotta tra le due fazioni, intenzionate a sconfiggere l'avversario prima che questi riesca a fuggire nello spazio. In ogni puntata della serie animata quindi, possiamo assistere a uno scontro tra i due gruppi, che solitamente si conclude senza nessun evento di particolare importanza: i combattimenti di cui sopra sono riprodotti fedelmente in questa nuova produzione per PlayStation. Il titolo di Hasbro Interactive infatti, permette al giocatore di indossare i panni dei Predacon o dei Maximals attraverso un totale di 24 missioni (12 per ognuna delle due fazioni) che devono essere completate riusciendo a distruggere l'avversario e a scappare. Prima di iniziare ogni missione bisogna decidere quale personaggi utilizzare tra quelli disponibili; si tratta di un momento abbastanza importante perchè, a causa della diversa conformazione del terreno, della presenza di maggiore o minore quantità di Energon e delle difese nemiche presenti, bisogna capire se è meglio impersonare un *transformer* più agile o più potente. In linea di massima quando si deve attraversare una base nemica è meglio puntare sulla potenza mentre, in zone ampie e spaziose, la velocità e la rapidità sono caratteristiche più importanti. Di notevole utilità infine la possibilità di trasformarsi in un animale, sia per rendere più difficile il compito dei nemici sia per diminuire i danni che la vicinanza dell'Energon causa su ogni robot. Si tratta quindi di un gioco d'azione in cui, però, non mancano elementi strategici; è proprio questo, in definitiva, il principale pregio di *Beast Wars*, titolo che purtroppo non può contare su una realizzazione tecnica particolarmente esaltante. Sia la grafica che il sonoro, infatti, avrebbero potuto essere migliori, soprattutto se consideriamo che sono ispirati a un cartone animato: è vero che, onestamente, sia impensabile riprodurre la stessa qualità grafica su una PlayStation, ma è altrettanto innegabile che la console di casa Sony sia in grado di fare certamente di più. Il nuovo titolo di Hasbro Interactive è un gioco nella media, che non possiede nessuna peculiarità che lo possa distinguere dalla massa di giochi d'azione con grafica poligonale disponibili al momento; probabilmente, solo i veri fanatici della serie potrebbero trovare qualche valido motivo d'acquisto.



Titolo : BEAST WARS T.
Casa : HASBRO INTERACTIVE
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

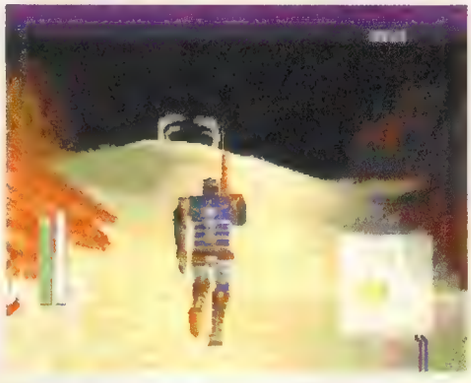
NELLE MISSIONI AMBIENTATE NELLE BASI NEMICI BISOGNA MUOVERSI CON MULTA CAUTELA, SE NON SI VUOLE ESSERE COLPITI DA DECINE DI LASER.

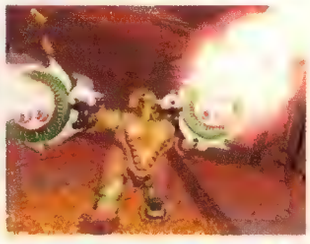


LE TRASFORMAZIONI SONO INDISPENSABILI PER SUPERARE ALCUNE SEZIONI DI GIOCO.

END

SI RINGRAZIA
D+ INTERNATIONAL
PER IL CD





Commento ***Beast Wars Transformers*** **non è certo un titolo che verrà ricordato a lungo dai possessori di PlayStation. Anche se è abbastanza interessante l'idea di sfruttare la licenza di un cartone animato per creare un gioco d'azione a missioni, in cui non sia necessario solamente sparare e distruggere tutto quanto appare sullo schermo ma anche studiare i movimenti e i personaggi da utilizzare, è la realizzazione finale che lascia a desiderare. Grafica e sonoro infatti poteva essere certamente migliori e anche la struttura di gioco non riesce a coinvolgere e a rendere *Beast Wars* interessante; il punto di forza del titolo di Hasbro Interactive rimane quindi la longevità, grazie alla presenza di ben 24 missioni, abbastanza varie sia come struttura che come ambientazioni.**

PRO...
- *Dieci diversi personaggi*
- *24 missioni*

CONTRO...
- *Alcune lacune tecniche*
- *Non particolarmente divertente*

LA PAGELLA...

Grafica : **68**
Sonoro : **73**
Giocabilità : **70**
Longevità : **76**
Originalità : **70**

70

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

PlayStation

SONY PLAYSTATION CENTER

PLAY STATION NEWS

- ACE COMBAT 2
- AGENT ARMSTRONG
- BALL BLAZER
- TOSHINDEN 3
- BUBSY 3D
- CROC
- COLONY WARS
- EXPLOSIVE RACING
- FIGHTING FORCE
- FORMULA 1 '97
- TOMB RAIDER 2
- FIFA '98
- CRASH 2
- TIME CRISIS
- TOURING CAR RACING
- RESIDENT EVIL 2
- NASCAR 98
- FINAL FANTASY VII
- G-POLICE
- HERCULES
- KURUSHI
- MAGIC
- MACHINE HUNTER
- OVERBOARD
- PEAK PERFORMANCE
- PGA TOUR '98
- RAPID RACER
- ROSCO MC QUEEN
- TETRIS PLUS
- MDK
- TEKKEN 3

VASTA DISPONIBILITA'
GADGETS
MODELLINI
SAILORMOON
RANMA 1/2 giapponesi
GUNDAM

ACCESSORI PSX

- LINK CABLE
- MEMORY CARD COLOR
- PAD COMPATIBILE
- PROLUNGA PAD
- VOLANTE MAD KATZ
- PAD COLOR
- CAVO SCART
- MEMORY CARD 1 MEG
- MEMORY CARD 1MEG8F UNIT
- CHIP MODIFICA 14 PIN
- MEMORY CARD 2+ MEG

DISPONIBILITA'
PLAYSTATION PAL
a L. 289.000

SUPER PRICE PSX
PLATINUM LINE
L. 49.000

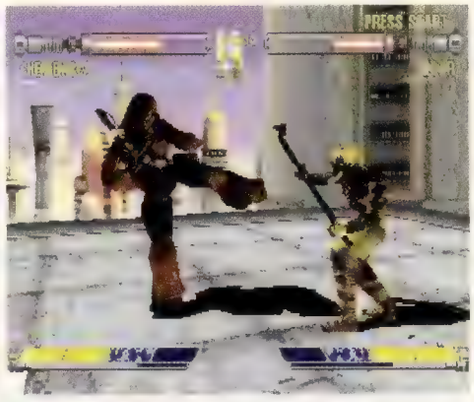
WIPE OUT	DESTRUCTION DERBY
AIR COMBAT	TEKKEN
RIDGE RACER	TOSHINDEN
LOADED	ACTUA SOCCER

VENDITA DIRETTA
E PER CORRISPONDENZA

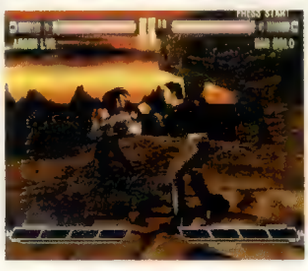
Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 9114361 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

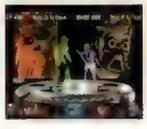
Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

Star Wars
Masters of Teras Kasi



Uno dei principali problemi che affliggono i *tie-in* cinematografici è il fatto che, **nella maggior parte dei casi, i protagonisti e le ambientazioni del film sono inseriti in contesti e in situazioni che con il film hanno ben poco a che vedere.** In passato, quasi tutti i *tie-in* erano banali *platform game* (chi, come il sottoscritto, è già oltre la ventina da un *tot* ricorderà certamente con un certo disprezzo le produzioni Ocean e US Gold...) mentre ora, grazie alla sempre maggiore potenza delle console, si è andati verso la produzione di giochi altrettanto piatti dal punto di vista strutturale, ma dotati di una realizzazione tecnica perlomeno pregevole e che fosse in grado di catturare il *feeling* del film. Può quindi capitare che i protagonisti di veri e propri capolavori cinematografici, quali la saga di *Guerre Stellari*, vengano utilizzati in maniera insolita; invece di realizzare un gioco di azione, in cui fosse possibile controllare i ribelli nell'attacco alla morte nera, i programmatori di LucasArts hanno deciso, per festeggiare l'uscita della nuova edizione (da poco disponibile anche in videocassetta), di stupirci con effetti speciali utilizzando Han Solo, Luke Skywalker, Chewbacca, la principessa Leia e altri personaggi in un picchiaduro uno-contro-uno a incontri. Dato che è inutile perdere tempo con la trama, solito e banale pretesto per creare una serie di combattimenti, direi che è il caso di passare a esaminare immediatamente quali siano le caratteristiche peculiari del gioco. Nella più classica tradizione dei picchiaduro, le varie modalità di gioco disponibili permettono di sfidare amici in incontri al meglio dei tre round, di partecipare a un vero e proprio torneo, al *Survival Mode* (incontri che durano solamente trenta secondi) oppure di allenarsi per imparare al meglio le varie tecniche di gioco, mentre le opzioni consentono di settare il livello di difficoltà, il numero e la durate dei *round*, il sonoro e poco altro. I personaggi disponibili, otto in tutto, hanno a disposizione, oltre a diverse tecniche di combattimento (che comunque si riducono quasi sempre ai solti calci e pugni), delle armi che si rifanno a quelle presenti nel film: Luke Skywalker, per esempio, utilizza la famosa spada, Han Solo ha a disposizione una pistola, mentre gli altri lottatori hanno balestre, bastoni, asce e altro ancora. La struttura di gioco, malgrado la presenza delle appena citate armi, è abbastanza classica, così come il sistema di controllo che, tramite le solite combinazioni di tasti, permette di eseguire super-mosse e *combo*. *Star Wars: Masters of Teras Kasi*, in definitiva, può essere definito proprio in questo modo: un gioco "classico". Purtroppo, con questo termine non vogliamo intendere un titolo di ottima fattura, in grado di raggiungere il livello qualitativo dei grandi capolavori del genere, ma un prodotto che riprende tutte le caratteristiche tipiche dei picchiaduro senza inserire nessuna novità o trovata originale. Anche la realizzazione tecnica non può essere certo considerata di eccellente fattura; i fondali infatti, seppure discretamente curati, sono abbastanza poveri di particolari, mentre i lottatori possono contare su animazioni piuttosto scadenti. Di buon livello invece il sonoro, soprattutto per quanto riguarda le musiche che si adattano perfettamente alle varie situazioni di gioco. Il vero punto debole del nuovo titolo LucasArts, comunque, rimane la giocabilità: per PlayStation sono disponibili decine di titoli del genere, dotati di una fattura tencica di livello superiore, senza per questo dover scomodare i personaggi di una delle più popolari e leggendarie saghe della storia del cinema. E' quindi evidente che i programmatori abbiano deciso di sfruttare la fama di *Guerre Stellari*, basando le speranze di successo su questo fattore piuttosto che sulle effettive qualità del titolo.





I LOTTATORI HANNO A DISPOSIZIONE, OLTRE AI SOLITI PUGNI E CALCI, ANCHE UN'ARMA.

SONO PRESENTI ANCHE DUE PERSONAGGI FEMMINILI: LA PRINCIPESSA LEIA E ARDEN LYN.

END

SI RINGRAZIA
D+ INTERNATIONAL
PER IL CD

Commento ***Star Wars: Masters of Teras Kasi*** **appartiene certamente a quella categoria di titoli che basano le proprie speranze di successo più sulla fama e sulla popolarità della licenza a cui si ispirano che sulle effettive qualità del gioco. Il nuovo prodotto di LucasArts infatti, può contare oltre che su una realizzazione tecnica non particolarmente curata, su una struttura di gioco fin troppo classica e che non si distacca per nessun particolare dai canoni del genere. Insomma si tratta del solito beat'em up, con i soliti attacchi, le solite tattiche da imparare per vincere ogni incontro, le solite *combo* e le solite mosse speciali e che ha come unico spunto di interesse la presenza dei personaggi di Guerre Stellari. Un po' pochino secondo noi...**

Titolo : STAR WARS: M. OF T.K.
Casa : LUCASARTS
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1-2
Genere : PICCHIADURO

PRO...
- Sono presenti i personaggi di Star Wars
- Abbastanza immediato

CONTRO...
- Meccanica di gioco migliorabile
- Realizzazione tecnica povera di particolari

LA PAGELLA...

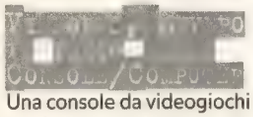
Grafica	**70**
Sonoro	**79**
Giocabilità	**65**
Longevità	**69**
Originalità	**55**

68

in edicola
a soli 9.900 lire.

Retrogaming

PARTE QUINTA: IL BOOM... E IL CRASH (CONTINUA)



Una console da videogiochi che sembrava un computer, ma che poi non lo era, venduta solo nei negozi di elettrodomestici affiliati Philips? Ebbene sì, all'inizio degli anni '80 si vendeva questo e altro. Non solo, il *Videopac G7000* o *Odyssey2*, com'era chiamato nel continente americano, si è venduto in milioni di esemplari in tutto il mondo, anche se tecnicamente era perfino inferiore all'Atari VCS... Prodotto dalla Philips/Magnavox e introdotto nel mercato USA nel 1978 (un anno dopo il VCS) e in Italia alla fine del 1979, aveva come caratteristica principale una tastiera da computer di tipo a membrana di plastica. Ora, chiudete gli occhietti e immaginatevi la vostra bella falla spazio-tempo che vi trasporti nel '79-80: i computer erano un mito, ce n'erano pochissimi e non accessibili, roba da ingegneri elettronici e stop. Il *Pet* della Apple in teoria avrebbe dovuto essere avanzato, e costava pure uno sproposito. Il *TRS 80* era male importato, carissimo e roba da iniziati/sacerdoti di setta segreta. L'unico "computer" (ahahah...) accessibile all'utente di massa era lo *ZX80* della Sinclair, dotato della sballosissima RAM di UN, addirittura UN K; incredibile l'universo di possibilità che spalancava ai programmatori la bellezza di 1 K a disposizione (e infatti se lo filavano in pochi). Ebbene, in questo panorama pre-rivoluzione informatica nei negozi di elettrodomestici verso Natale '79 compare una console programmabile a cartucce che viene spudoratamente spacciata anche per computer, previo acquisto dell'apposita cartuccia di programmazione, il tutto a un prezzo inferiore a quello del *ZX80* (sempre sui trecento sacchi), vale a dire l'unica vera alternativa. La console in sé era molto attraente, look futuristico grigio/nero, altro che il finto legno penosamente anni '70 dell'Atari: il *Videopac* rappresentava il futuro. Così, trullo trullo, scocciai adeguatamente papà e mammà e nel Natale '79 il *Videopac* divenne la mia prima console programmabile. E che bel pacco, anzi, VideoPacco. La cartuccia computer NON era disponibile e non lo fu per parecchi mesi. Quando divenne disponibile, il manuale d'istruzioni, spesso come un vocabolario, a causa di una - ooops - PICCOLA distrazione da parte della Philips NON venne incluso nella confezione; bisognava ordinarlo dal negoziante... Ovviamente provando ad accendere la console non si otteneva niente di comprensibile e quattro/cinque mesi dopo, quando finalmente arrivavano le istruzioni, si scopriva che a) si programmava non in Basic ma in linguaggio macchina, DIFFICILISSIMO, b) la memoria a disposizione era, se possibile, anche meno di 1 K e s oprattutto c) non era in alcun modo possibile salvare i dati. Quindi si digitava su quella cavolo di tastierazza di plastica per un paio di ore, tutto per essere graziati dalla beatifica visione di quattro *pixel* pseudo-rappresentanti un omino in corsa (fare di più era impossibile), per poi spegnere la console e dover ricominciare da capo... ARGH! Pacco totale dunque? No, perché in realtà come videogioco il *Videopac* era tutt'altro che malvagio. Pur se tecnicamente inferiore al *VCS* (processore più lento, impossibile ma vero, un solo canale audio... però ottimi joystick autocentranti), rispetto all'Atari presentava un vantaggio non indifferente, specie riguardo ai giochi di azione: poteva creare un numero enorme (per gli standard di allora) di *sprite*, sedici, senza alcuno sfarfallio. Il *VCS* non solo rallentava, ma la maggior parte degli *sprite* spariva sfarfallando, rendendo spesso impossibile il gioco. E poi quelli della Philips erano dei volponi nel *marketing*, ma era pur vero che i giochini erano bravi a farli e sapevano senz'altro sfruttare i punti di forza della propria macchina, sfornando cloni infinitamente migliori degli originali, i cui diritti erano generalmente posseduti da Atari. Così se *Pac-man* VCS era penoso, blocchettoso e talmente sfarfallante che non si capiva quale fosse la pillola di energia e quale il fantasma, il clone Philips, ***Cannibal*** (***KC Munchkin*** in USA) era limpido, pulito, velocissimo, compulsivo (una sola vita, una vera fregatura... ma invece di incavolarti e piantare tutto, continuavi a giocare per ore!), senza ombra alcuna di sfarfallio. E sufficientemente diverso da non essere considerato una copia spudorata: le pillole di energia vagavano per conto loro per il labirinto. Una volta tanto la tastiera si rendeva utile: era possibile programmarsi i propri labirinti e scrivere il nome nel caso di record. Il *marketing* del Videopac fu davvero accorto: per un pezzo non venne venduto nei negozi di giocattoli, almeno fino all'82. Quando i limiti tecnici della console cominciarono a divenire evidenti, la Philips lanciò una serie di titoli ibridi tra gioco di società e computer game, la *Master Strategy Series*, che suppliva con una notevole complessità di gioco e l'opzione multigiocatore alle carenze di grafica e sonoro. L'interesse fu poi tenuto vivo da una serie di periferiche e versioni-lusso del modello base. Nel 1982 uscì solo per il mercato europeo il *G7200*, un *Videopac* con monitor in bianco e nero a 9 pollici incorporato, per la gioia di pargoli videodipendenti e geronti-parenti che finalmente potevano guardarsi il telequiz in santa pace. In USA, ma non disponibile da noi, c'era il modulo di sintesi vocale, *The Voice*, la voce (il soprannome di Frank Sinatra, po'retto, ora defunto come il Videopac); penosuccio, anche perché utilizzava un altoparlante incorporato e non quello della TV. Esclusive europee erano invece il modulo per giocare a scacchi, la tastiera musicale e, soprattutto, il *G7400*, un modello supervitaminizzato con 16 K di RAM, 16 K di ROM e nuovo processore grafico ad alta risoluzione. La nuova macchina, oltre ad essere totalmente compatibile col vecchio modello, accettava anche altri due tipi di cartucce: versioni rivedute e corrette di vecchi titoli che sul 7400 presentavano in più uno sfondo in alta risoluzione (ma il gioco di base restava quello), e una serie di nuovi giochi totalmente in alta risoluzione e compatibili solo col nuovo modello. Esclusivamente per quest'ultimo era anche disponibile un modulo Basic, che rendeva la console molto simile a un computer dello standard MSX, basato sul popolare processore Z80 e sul Basic Microsoft. Peccato fosse ormai il 1984, il crollo del mercato delle console incombeva, e computer con prestazioni migliori erano ormai accessibili alla massa più o meno allo stesso prezzo. Insomma, grazie per aver partecipato, Philips, ma... ooops, troppo tardi. Ah, noticina storica: nella primavera del 1983 alla Philips organizzarono il primo campionato italiano di videogiochi per fare pubblicità alla console. Peccato che non abbiano MAI chiamato alle finali coloro che si erano qualificati nelle prove di eliminazione: sono 14 anni che aspetto di poter battere tutta Italia a ***Cannibal*** e a ***UFO***...

PSICOPATICI DI ORIGINI

Giochini per Apple Pet, Sinclair ZX 80-81 e Tandy TRS 80 è meglio che ve li scordiate, pochi e *Succhiano Senza Pietà*. Invece, vale la pena procurarsi un Videopac (o almeno uno degli emulatori disponibili *aggratis* in Rete) per i seguenti motivi, oltre al già citato ***Cannibal***: ***Ufo!***, clone di ***Asteroids***, velocissimo e pulito. Strano sistema di controllo, si può sparare nelle 8 direzioni ruotando il campo di forza dell'astronave. E' incredibile pensare che un gioco in cui gli asteroidi sono rappresentati da delle "X" in rotazione possa essere divertente, ma ancora oggi ci posso restare incollato delle ore. ***KC Krazy Chase*** ovvero ***Cannibal 2***: stavolta al posto dei fantasmini bisogna papparsi un serpente. Bell'incrocio tra ***PacMan*** e il mitico ***Nibbler***. ***Turtles:*** un gioco da bar convertito per Videopac? Una rarità, solo la Parker Bros. aveva fatto uscire conversioni di giochi *arcade* (***Popeye, Q*Bert, Super Cobra, Tutankham*** e ***Frogger***), bruttine anzicheno. Invece ***Turtles*** era ben fatto e rispettoso dei limiti della macchina; è un ennesimo clone di ***PacMan***, per la cronaca, ma davvero carino. ***TerraHawks***, incrocio tra ***Space Invaders*** e ***Centipede***: eliminate il serpentone di astronavi in formazione. Molto meglio della versione di ***Demon Attack*** (Imagic), bella solo su VCS.

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

CANNIBAL: *POI DITEMI SE NON È UGUALE A* PAC-MAN! *EBBENE NO,* PAC-MAN *LE ANTENNE MICA CE LE AVEVA...*

UFO!/ATTACCO GALATTICO. *GRAFICA MINIMALE, MA DIVERTENTE ANCORA OGGI...*

Un super abbonamento con un super sconto del 25%

ABBONARSI CONVIENE SEMPRE.

1 Il prezzo bloccato e la certezza di non perdere nessun numero della rivista. L'Editore si impegna, infatti, a rispedire i numeri che per qualsiasi motivo non dovessi ricevere.

2 Lo speciale sconto del **25%** se stipuli subito l'abbonamento. In questo caso verserai l'importo di lire 53.000 anzichè lire ~~71.500~~ con il bollettino di c/c postale allegato.

3 L'invio mensile della rivista senza alcun aggravio per le spese di spedizione.

4 La scelta della forma di pagamento per te più comoda tra quelle indicate nel coupon (ricorda però che la spedizione avverrà dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento).

Spedisci in busta chiusa a: SODIP S.p.A. - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 7
20092 Cinisello Balsamo (MI) o inviare tramite FAX al numero 02/66030267

Sì, desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

Nome _____ Cognome _____ Via e numero _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____ Tel. (_____)

Modalità di pagamento Pagherò l'importo di Lire **53.000** ☐ Con bollettino postale allegato alla rivista

☐ Con carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Carta Sì numero _____

titolare della carta di c. _____ scadenza della carta di c. _____ firma _____

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: ***Vandal Hearts*** (L 40.000) e ***Motor Toon GP 2*** (L 20.000). Possibilmente zona Lecco. Cerco inoltre altri possessori di PlayStation per eventuale scambio giochi.
Per informazioni telefonare allo 0341/821549 e chiedere di **Ale.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: ***Total NBA '96*** (L 40.000), ***Actua Soccer*** (L 35.000), ***Adidas Power Soccer*** (L 40.000), ***3D Lemmings*** (L 30.000), ***Goal Storm*** (L 30.000), ***FIFA '97*** (L 50.000). Sono disposto anche ad eventuali scambi con: ***Fire Pro Move Wrestling*** (Pal), ***WCW Vs the World*** (Usa - Pal), ***Tomb Raider*** (Pal), ***WWF in your House*** (Pal).
Per informazioni telefonare allo 095/605617 e chiedere di **Alessio.**

VENDO per Sony PlayStation il mitico ***Star Gladiator*** a L 68.000 oppure scambio con uno dei seguenti titoli: ***V-Rally, Ridge Racer*** o ***RRR*** + qualsiasi altri titolo *Platinum* (preferibilmente ***Rayman*** o ***Bubble Bobble***). A chi scambia regalo 4 CD demo e le spese postali.
Per informazioni telefonare allo 0171/380953 dopo le 15 e chiedere di **Marco.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: ***Lone Soldier*** (L 30.000), ***EarthWorm Jim 2*** (L 40.000), ***Criticom*** (L 25.000), ***Final Doom*** (L 45.000), ***DefCon 5*** (L 35.000), ***Hexen*** (L 40.000), ***Syndicate Wars*** (L 50.000), *Action Replay* Programmabile (L 40.000).
Per informazioni telefonare allo 051/255037 e chiedere di **Marco.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione Pal: ***Tekken 2*** (L 70.000), ***Spider*** (L 70.000), ***Novastorm*** (L 30.000), ***X2*** (L 50.000), ***Project Overkill*** (L 50.000), ***Crash BandiCoot*** (L 50.000), ***Street Fighter Alpha*** (L 40.000), ***WipEout*** (L 40.000). Tutti i titoli sono in perfette condizioni con istruzioni in italiano e trucchi.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 0338/2027853 e chiedere di **Luca.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione Pal: ***Formula 1, Tekken 2*** e ***Tomb Raider*** tutti originali e con relativo manuale a L 50.000 l'uno.
Per informazioni telefonare allo 0523/559448 e chiedere di **Filippo.**

VENDO Sony PlayStation Universale, cinque mesi di vita con: 3 joypad, *multitap*, due *memory card*, cavo Euro AV, cavo *link*, volante *MadCatz* più 13 giochi (***MicroMachines V3, Soul Edge, Porsche Challenge, Tunnel B1, Rebel Assault 2, Tomb Raider, Die Hard Trilogy, Ridge Racer, Total NBA '96, AudBird Force, Skeleton Warrior, StarBlade*** e ***Crusader No Remorse***) + demo a L 900.000.
Per informazioni telefonare dopo le 13 e 30 allo 0338/408150 e chiedere di **Enrico.**

VENDO console Sony PlayStation come nuova, cinque mesi di vita, versione Pal con: 2 joypad, 2 *memory card*, CD demo e 7 giochi (***F1, NBA Live '97, Excalibur, FIFA '97, Player Manager, Alien Trilogy, Striker '96***) il tutto in perfette condizioni a L 500.000 possibilmente in blocco. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 02/3550603 e chiedere di **Igor.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation versione Pal: ***DefCon 5, Actua Soccer*** e ***NBA Live '97*** a L 30.000 l'uno. ***Project Overkill*** a L 40.000. ***Destruction Derby*** a L 50.000. ***Excalibur*** e ***Suikoden*** a L 55.000 (più spese di spedizione). Vendo inoltre Game Gear con 17 giochi a L 300.000.
Per informazioni telefonare allo 051/6269043 e chiedere di **Beppe.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: ***Need for Speed 2, Street Fighter Alpha, Actua Soccer, FireStorm 2, DiscWorld, Twisted Metal, Excalibur, Rayman, Kileak the Bloo, Lone Soldier, Rise 2 Resurrection, Alien Trilogy, Topolino, Skeleton Warriors, Tohshinden 2*** a L 45.000 l'uno
Per informazioni telefonare allo 049/8601252 e chiedere di **Erick.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione Pal: ***Total NBA '96*** (l 30.000), ***Total NBA '97*** (L 50.000), ***Formula 1*** (L 50.000).
Per informazioni telefonare allo 0422/766478 e chiedere di **Luca.**

VENDO Sony PlayStation Pal + 2 joypad Sony + *memory card* + 12 CD Demo + portaCD + 20 riviste del settore scelte fra 6 testate + 5 giochi in perfette condizioni (***Soul Blade, Tomb Raider, Destruction Derby 2, ISS Pro, FIFA '97***) + Stereo Portatile Philips DBB, solo in blocco, a L 800.000.
Per informazioni telefonare allo 0874/30227 e chiedere di **Giuseppe.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation Pal: ***Micro Machines V3*** (L 70.000), ***Destruction Derby 2*** (L 65.000), ***Tomb Raider*** (L 70.000) e ***Command & Conquer*** (L 60.000). Tutti i titoli sono in perfette condizioni. Telefonare solo se interessati. Prezzi poco trattabili.
Per informazioni telefonare allo 070/271173 e chiedere di **Max.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation Pal: ***Moto X*** (L 40.000), ***ShellShock*** (L 45.000), ***Blazing Dragons*** (L 35.000), ***Time Commando*** (L 45.000), ***Chronicles of the Sword*** (L 50.000).
Per informazioni telefonare allo 0338/7597578 e chiedere di **Glauco.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation Pal: ***Destruction Derby*** e ***Tekken*** a L 30.000 l'uno e il nuovissimo ***Total NBA '97*** a L 50.000. Oppure vendo in blocco a L 50.000 (richiedo massima serietà). Vendo inoltre 3 CD demo a L 10.000.
Per informazioni telefonare allo 0385/52774 e chiedere di **Alfio.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation, Saturn e Nintendo 64. Cerco inoltre Neo Geo CD con giochi solo se in buone condizioni.
Per informazioni telefonare ore serali allo 030/731884 e chiedere di **Renato.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation Pal: ***Destruction Derby 2*** (L 50.000), ***Tomb Raider*** (L 50.000), ***Porsche Challenge*** (L 45.000), ***Soul Blade*** (L 50.000), ***Crash BandiCoot*** (L 45.000), ***Tokyo Highway Battle*** (L 45.000) , ***Tilt*** (L 45.000), ***Soviet Strke*** (L 45.000) e ***Motor Toon GP 2*** (L 45.000)
Per informazioni telefonare allo 055/9789524 e chiedere di **Bruno.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation (qualsiasi versione). Cerco in particolare ***Ray Storm, Namco Museum Vol. 5, Bushido Balde, ISS Pro, Air Combat 2, Pang Collection, The Need for Speed 2, Rally Cross, Time Crisis*** + pistola, ***V-Rally*** e ***MDK***. Acquisto i giochi solo se originali e in perfette condizioni. Inoltre vendo in blocco 10 CD demo + collezione completa di PlayStation Magazine a L 50.000.
Per informazioni telefonare allo 085/959664 ore serali e chiedere di **Roberto.**

SCAMBIO giochi per Sony PlayStation, dispongo di: ***Resident Evil, Tekken 2, Die Hard Trilogy.*** Scambio con: ***Warhammer, Rage Racer, Street Fighetr Alpha 2, Destruction Derby 2, King of Fighters*** o ***Vandal Hearts***. Valuto anche qualsiasi altra offerta, giochi Pal e di pari valore.
Per informazioni telefonare allo 085/8007661 e chiedere di **Giovanni.**

SCAMBIO per Sony PlayStation il gioco ***Fade to Black*** con uno dei seguenti titoli: ***Tomb Raider, Resident Evil, Soviet Strike*** o ***Pandemonium***.
Per informazioni telefonare dalle 10 alle 21 e 30 allo 0347/2251691 e chiedere di **Giacomo.**

CERCO per Sony PlayStation: ***Dragon Ball Z Ultimate Battle 22*** in versione Pal.
Per informazioni telefonare tra le 19:30 e le 22:30 allo 035 - 907267 e chiedere di **Moreno.**

COMPRO Sony PlayStation guaste, complete di joypad, cavi video e d'alimentazione ed eventuali imballi. Prezzo conveniente.
Per informazioni telefonare 0338/7426306 ore pasti e chiedere di **David.**

PER IMPARARE L'INGLESE, COMINCIA DAL MOUSE.

Il Corso di inglese multimediale permette di imparare la lingua inglese con facilità e con tanto divertimento. Ognuna delle 20 unità del corso è strutturata in 3 sezioni: la teoria, gli esercizi, i giochi. Nella prima parte, due docenti (uno italiano e uno inglese) spiegano la grammatica: questa viene applicata nella seconda parte, che aiuta, con dettati ed esercizi di ascolto, a migliorare la comprensione della lingua. La terza parte permette di ampliare il proprio vocabolario attraverso simpatici e divertenti giochi. In ogni unità, si parte da una situazioni reale e quotidiana (il ristorante, la casa, il telefono, le banche, lo shopping, la politica...), e questo rende il corso adatto a tutti: chi studia, chi fa vacanze, chi viaggia per lavoro. Oltre alle 20 lezioni che compongono il corso, ci sono poi 5 interessantissimi numeri speciali: Business English, Marketing English, Financial English, Technical English, Legal English. Ognuno di questi consente di estendere il proprio vocabolario e migliorare la propria conversazione su un argomento specifico di grande interesse e attualità. JACKSON LIBRI

IN EDICOLA

Guida a OddWorld

Essere un eroe *non è facile di questi giorni, ma non preoccupatevi perché, ancora una volta, i ragazzi di* **SPC** *si sono messi al lavoro.* ***Obiettivo dichiarato:*** *quello di tirar fuori dai guai il buona vecchio Abe,* ***chi altri se no?***

COME USARE AL MEGLIO QUESTA GUIDA

Questa guida vi svelerà passo passo come salvare tutti i Mudokon del gioco. Grande, vero? Detto ciò non abbiamo intenzione di propinarvi la soluzione di ogni singolo puzzle, sarebbe troppo semplice. Per trovare il luogo dove si trovano i Mudokon vi basterà semplicemente individuare le *password* che si trovano su queste pagine accanto al primo passaggio delle varie mappe. Saprete così da dove partire ma il resto spetterà a voi; avrete così modo di trastullarvi come abbiamo fatto qui in redazione!

Questo piccolo mostriciattolo è qui, non per portarvi sulla sua astronave bensì per indicarvi il numero esatto dei Mudokon che dovreste aver recuperato fino a quel punto.

SEGRETO *Abe Oddysee* è un titolo ricco di segreti e locazioni nascosten buona parte delle quali saranno indicate in queste pagine. Per individuarle non dovrete far altro che aguzzare la vista ed individuare questo marchio: il resto sarà un gioco da ragazzi.

LA FABBRICA

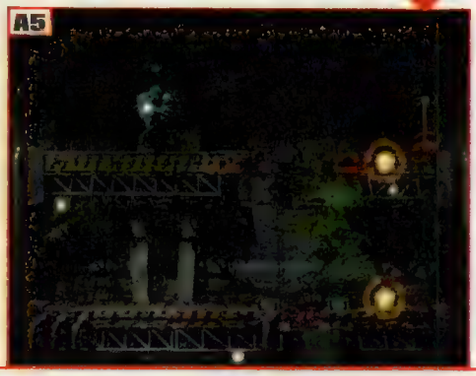
A1 R1P15C01

A3

A4

A2

A5



A1 Nascondetevi di fianco ai barili. Abbassatevi e premete la leva per attivare l'interruttore. Correte fra le seghe e lasciatevi cadere. **2** Arrampicatevi sulla piattaforma e quando lo Slig si sveglia andate a occupare la sua posizione. **3** Abbassate la leva per mettere in funzione un altro meccanismo. Tornate indietro, rispondete "*Hi*" al beota e fate in modo che vi segua verso destra o il piccolino sarà morto. **4** Una volta in fondo spingete la leva di sinistra per attivare la porta. Fate in modo che anche l'altro schiavo passi sotto la sega e attendete finché si troverà di fronte a quella successiva. Premete il pulsante per far secco il cancello laser e portate fuori l'ultimo Mudokon. **5** Passate sotto le seghe per raggiungere i vostri colleghi e cantate per liberarli.

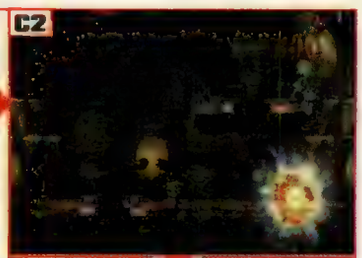
B1 R1P15C04

B2

B1 Possedete lo Slig nella parte bassa con un vocalizio: sarete portati in alto, premete la leva sulla sinistra per disattivare il cancello elettrico. **2** Muovetevi verso destra fino a incontrare uno Slig che sta dormendo. Svegliatelo con un paio di colpi e tornate nei panni di Abe eliminando allo stesso tempo il vostro "compagno". Fate sì che i due Mudokon seguano Abe sulla piattaforma, scendete e cantate per aprire il portale.

C1 R1P15C06

C2



C3

C1 Tirate l'anello e correte sulla botola che si trova sul pavimento. **2** Prendete una granata e gettatela nel buco nel pavimento per atomizzare il solito Slig dormiglione. Prendete un'altra granata e scendete nel buco. Saltate dalla piattaforma oltre la mina. **3** Distruggete la mina lanciandoci contro la granata: il portale si smaterializzerà. Per farlo riapparire uscite dalla stanza e rientrateci subito dopo. Cantate per liberare il Mudokon.

D1 R1P15C05

D2

D3

D1 Scendete attraverso il barile, saltate attraverso il buco e raccogliete la granata. **2** Tiratela contro il sistema di sicurezza per farlo esplodere. Possedete uno Slig, che sarà catturato da quello successivo. Eliminate i cattivi rimanenti e camminate fino alla fine della piattaforma. **3** Giratevi e fate secca la guardia! Prendete le munizioni dello Slig e tornate verso Abe. Prendete un granata e scendete. Posizionatevi a destra e tirate l'ordigno in alto per far saltare il robot. Uscite e rientrate, quindi cantate per salvare i due poveri schiavetti.

E1 R1P15C03

E2

E1 In questo schema avrete bisogno di una granata che potrà essere recuperata nell'area segreta. Lanciatela contro le mine per liberare il sentiero e prendetene un'altra per eliminare l'esplosivo rimanente. Scendete dietro il barile per la parte segreta. **2** Dirigetevi nella zona bassa dello schermo e rotolate sotto le seghe; premete la leva, tornate dove avete incontrato gli schiavi e conduceteli tra le seghe. Il tempismo è essenziale: fateli avvicinare alla lama e avanzate appena comincia a scendere. Con entrambi gli schiavi nella parte bassa colpite il pulsante per rallentare le seghe e procedete con entrambi i Mudokon. Cantate per liberarli.

F1 R1P15C08

F1 Questi due Mudokon sono incredibilmente facili da salvare. Limitatevi semplicemente a fargli seguire Abe quindi aprite il portale situato a destra.

G1 R1P16C03

G2

G3

G1 Scendete dalla botola e strisciate lungo la piattaforma sulla copertura. Quando lo Slig che avete alle spalle si gira scendete dalla parte destra della piattaforma. 2 Prendete una granata, fate un salto in corsa verso la piattaforma a sinistra, lanciatela a destra e possedete uno Slig. Fatelo correre sulla mina, tornate in Abe, prendete una bomba e tornate alle bombe. 3 Raggiungete la cima e lanciate la bomba per uccidere lo Slig alla sinistra; scendete e conducete il Mudonkon verso il basso.

H1 R1P16C07

H2

H1 Prendetevi cura del primo Slig che si trova dentro la prima botola. Eliminate anche il secondo pischello, quindi dirigetevi verso il cancello laser situato a sinistra. 2 Disinserite la barriera abbassando la leva che si trova a destra (tanto per cambiare) e liberate i Mudokon usando il portale sullo schermo a sinistra. Detto ciò, ricordatevi prima di tutto di prendervi cura della bomba o saranno cavolacci vostri.

I1 R1P18C01

I2

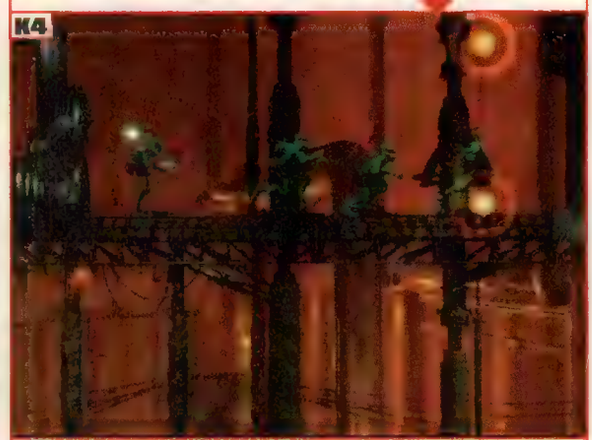
I1 Fate fuori la sega elettrica premendo il pulsante. Correte verso sinistra e fate in modo che lo schiavo vi segua verso destra. 2 Con i due Meatpop che vi girano attorno attivate il portale e via, verso nuove avventure...

K1 R1P20C04

K2

K3

K4



K1 Fate saltare lo Slig a destra gettando una granata dalla piattaforma a puleggia: se è sul terreno la bomba dovrebbe colpirlo. Prendete un'altra granata e dirigetevi verso la cima. 2 Lanciate la granata in alto a destra affinché atterri proprio a fianco dello Slig che dorme. Bingo! Scendete dalla piattaforma, atterrate ed entrate nella porta segreta. 3 Saltate oltre il buco quando appare la sega. Ora dovrete vedervela con altre due lame mentre le botole saranno chiuse: aspettate fino a quando le seghe non saranno sincronizzate. 4 Nella schermata successiva cantate per salvare gli ultimi 3 Mudo.

J1 R1P18C02

J2

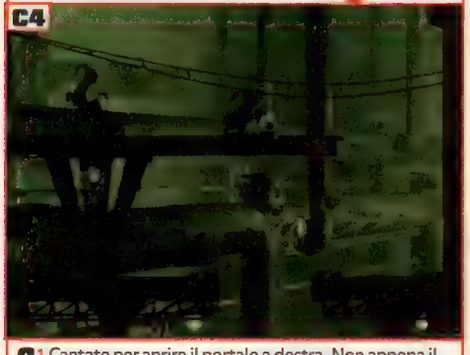
J3

J4

J1 Liberate la strada eliminando lo Slig, quindi dirigetevi a destra occupandovi delle due guardie che incontrerete. 2 Una volta tornati nei panni di Abe andate a destra, prendete il Mudokon nascosto nell'ombra, quindi fermatevi non appena arriverete al cospetto delle due seghe. 3 Fate fermare lo schiavo mentre Abe attraversa le lame. Premete la leva e chiamate il garzone. Premete la leva un'altra volta e ripetete lo stesso procedimento per tutti e tre i Mudo. 4 Fuori a destra, recuperate un altro paio di schiavi (uno si trova nascosto nell'ombra) quindi andate a destra ed aprite il portale.

STOCKYARDS ESCAPE

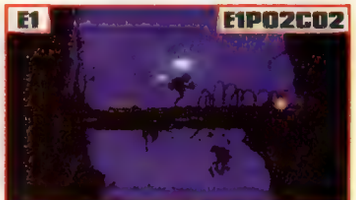
A1 Dannatamente facile. Nelle ombre c'è un Mudokon. Lo vedete? E' in fondo a sinistra. Una volta preso cantate ed aprite il portale per salvare il piccolo. Detto ciò fate attenzione a quel maledetto Scrab.



C1 Cantate per aprire il portale a destra. Non appena il cancello appare saltate e aggrappatevi alla piattaforma fuori vista. 2 Quando lo Slig torna indietro seguitelo. Nella schermata successiva camminategli in punta di piedi alle spalle, saltate giù dalla piattaforma e agganciatevi sulla piattaforma a destra. Aspettate che entrambi gli Slig si muovano quindi fate ritorno verso il percorso più in alto. 3 Prendete i Mudokon in modo da fargli seguire Abe verso l'estremità sinistra dello schermo (uno alla volta ovviamente. Procedete in basso fuori bersaglio dopo il primo quindi tornate indietro per un altro giro). 4 Attivate la bomba e nascondendovi in basso. Una volta fatto saltare il cattivo di turno la strada sarà libera e potrete condurre Abe verso i piani alti dello schermo dove liberare i vostri piccoli amici.

B1 Arriverete in questa posizione muovendovi attraverso la porta nell'ombra. Correte e saltate attraverso il portale. Attivate quindi il cancello in basso. 2 Ora saltate giù dalla piattaforma e fate in modo che lo Scrab segua Abe indietro verso sinistra. Attenzione, dovete essere veramente molto rapidi in questa sezione: salite altrimenti diverrete carne da macello. 3 Fate in modo che uno dei Mudokon segua Abe quindi, quando lo Scrab si avvicina alla gamba di Abe, mettetevi a correre come Ben Johnson quand'era al massimo del dopamento. Questo è quanto. Continuate a correre, saltate e raggiungete la piattaforma che si trova all'estremità destra dello schermo. 4 Cantate e un piccolo sarà libero. Tornate indietro verso il punto di partenza e ripetete lo stesso procedimento anche per l'altro ragazzo.

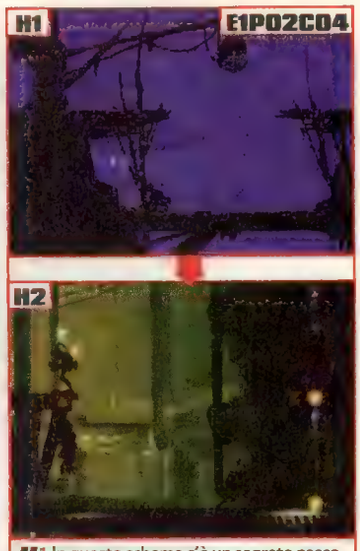
D1 Balzate giù dalla piattaforma e aggrappatevi al blocco in basso a sinistra. Fate attenzione ai pipistrelli e scendete sulla colonna sottostante. Rapidamente saltate verso destra lontani dagli Slig e seguite il sentiero. Aspettate che si fermino quindi nascondetevi nell'ombra sulla destra. 2 Non appena Greenie passa, procedete dietro di lui, nella schermata successiva e su fino alla piattaforma. Aspettate che Blockey scompaia, seguitelo a sinistra e correte rapidamente verso destra. Avrete uno Sligh intorno, cantate per aprire il portale e nascondetevi dentro prima che il cattivone vi becchi. 3 Vedete lo Slig li vicino? Fatelo fuori. Correte giù dalla piattaforma e scendete su quella successiva . Qui troverete 2 Slig che stanno picchiando un paio di Mudokon, fateli fuori ma occhio: un piccolo errore potrebbe costare la vita a uno dei vostri piccoli amici. Ripulita la strada lasciate il piccolo Slig e tornate indietro come Abe. 4 Abbassatevi dalla piattaforma e salvate i due piccoli amici. Lasciate i Mudokon rimanenti - tornerete in un secondo momento - e scappate attraverso il portale in basso a sinistra.



E1 Questo portale vi ricondurrà all'area precedente, dove avete salvato i due piccoli schiavi. Apritevi la strada lungo le piattaforme quindi correte in basso fino alla base dello schema. 2 Lanciate la pietra (premete ● e tirate nella direzione opposta alla quale siete voltati) per da far esplodere la bomba. 3 Prendete entrambi gli schiavetti e conduceteli nella zona bassa del livello fino a quando non raggiungerete il portale.

F1 Potrete avere accesso a questa zona liberando il portale dalle mine utilizzando le rocce. Entrate nel passaggio: non appena Abe appare correte immediatamente come pazzi! Ci saranno due Slig alle vostre calcagna e l'unico modo per salvarvi sarà quello di rotolare nella tubatura. **2** Occhio alle mine sull'altro lato. Quando Blockey si gira, saltate oltre le mine fino a quando non potrete raggiungere la piattaforma lì vicino. Saltate a destra dentro la tubatura evitando i proiettili degli Slig. **3** Eliminate un paio di cattivi quindi correte a sinistra e fate secche le due guardie. Sbarazzatevi dei corpi e correte a sinistra. Aprite il portale e uscite da questo schema velocemente.

G1 Attraversate il portale. Vedete lo Slog? Correte via! Continuate a correre fino a quando non avrete la possibilità di portare il vostro fondoschiena lontano dai suoi denti. **2** Attraversate la porta e cantate per salvare lo Scubber. Correte a sinistra, aprite la via di fuga di Abe e tiratevi fuori da questo maledetto buco.



H1 In questo schema c'è un segreto nascosto nel fuoco. Rotolate verso sinistra e nel giro di pochi istanti vi ritroverete in una nuova zona! Una volta qui prendete alcune rocce per mettere fuori gioco le mine. Se siete particolarmente fortunati lo Slog seguirà le rocce e... *Boom!* Una volta stecchito, aprite il portale e saltateci dentro. **2** Ritornerete così alla Fabbrica. Andate a destra e, con molta cautela, arrampicatevi sulla piattaforma a sinistra. Quindi aprite il portale e fate ciao ciao al povero schiavetto.

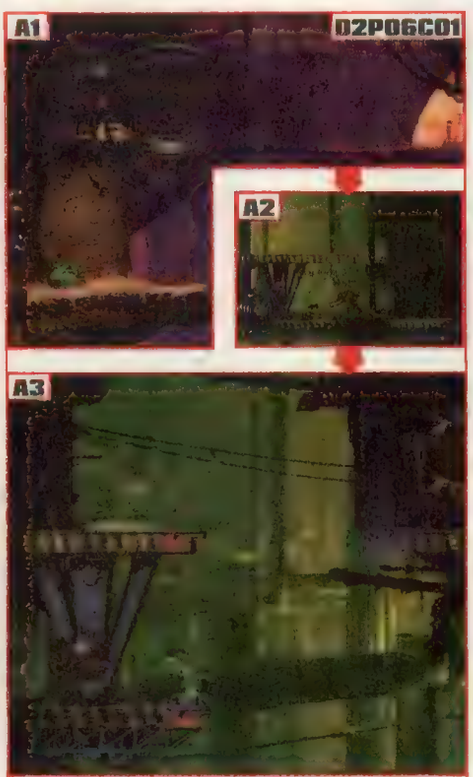
40

IL TEMPIO DI PARAMONIA

A1 Questa zona può essere individuata saltando nel portale che si trova nella stanza 5. Correte a destra e nascondetevi nel tunnel. **2** Saltate sulla piattaforma per evitare le chele del Paramite. Rispondete "*Hi*" ad uno dei tre Mudo e fatevi seguire. Saltate in alto. Questo vi permetterà di rotolare giù dalla piattaforma, attraverso la tubatura nello schermo successivo. **3** Rapidamente cantate per liberare il Mudo quindi tornate in dietro e fate lo stesso con gli altri due schiavi.

43

IL TEMPIO DI SCRABANIAN



A1 Dirigetevi verso il portale nella stanza 7, dopo la torcia. Attraversate il portale, portate lo Scubber fuori a sinistra quindi fatelo aspettare. Tornate indietro dove lo Scrab stava aspettando. **2** Scendete dalla piattaforma quando lo Scrab è tutto a destra e correte a sinistra per nascondervi nel tunnel. Uscirete dall'altra parte. Salite sulla piattaforma che vi si parerà di fronte e state lontani da quelle maledettissime lame. **3** Ballonzolate sulla roccia di sinistra aspettando qui il momento giusto. Aspettate quando le bombe sono andate oltre quindi portatevi fuori raggio. Liberate il *meatpop*.

B1 Un altro passaggio segreto, questa volta attraverso l'ottava porta. Dirigetevi verso la roccia che suona, prendetevi cura dello Scrab e andate giù attraverso il portale. **2** Prendete uno dei Mudokon e fatevi seguire: correte e saltate per aggrapparvi sul lato sinistro del buco. Quando lo Scrab salta, salite, correte a sinistra e saltate sulla piattaforma. **3** Aprite il portale e il piccolino sarà libero. Ripetete l'operazione anche per gli altri pischelli.

47

ZULAG 1

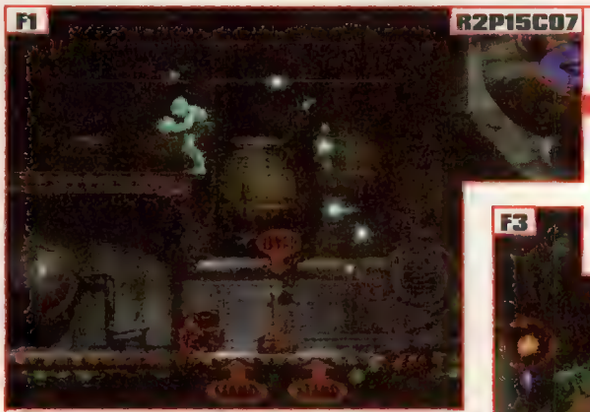
A1 Questo schema è davvero semplice. Prendete BoneHead e rilasciatelo tranquillamente nello schermo successivo.

C1 Usate lo *Spirit Ring* per eliminare questo cattivo, saltate sulla piattaforma, salite e quindi andate a sinistra. Possedete lo Sliggy e fatelo procedere giù dalla piattaforma a sinistra. **2** Una volta tornati fate sì che l'altro Mudo vi aspetti a sinistra, prendete il potere dello *Spirit Ring* e fate saltare le mine. Procedete con il vostro compagno ma fatelo aspettare a sinistra della botola. **3** Scendete e premete la leva: fatelo scendere e lasciate liberi entrambi i ragazzi nello stesso istante. Entrerete così in possesso dello *Skull Power*.

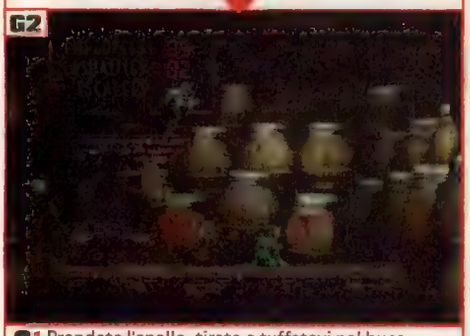
E1 Fate fuori uno dei due Slig e camminate a sinistra. Una volta qui dovrete mettere fuori combattimento i 3 Slig posizionandovi oltre i Mudokon e aspettando il loro arrivo. **2** Ripetete il procedimento anche nella schermata successiva. Eliminate lo Slig e cantate per salvare i vostri colleghi.

B1 Correte lontano dallo Slog, oltre gli Slig e salite verso la piattaforma dopo le seghe. Sparate contro lo Slig a destra e procedete sotto le seghe. Impadronitivi dello Slig Cunicolo. **2** Una volta qui, scaricate il caricatore sui vostri avversari quindi tornate nei panni di Abe. Camminate a sinistra e liberate i vostri compagni. **3** Fatto ciò tornate indietro e salvate i tre Mudokon. Prendete gli Scrubber, quello vicino alla porta dello Zulag e quello in mezzo alle seghe. Salvateli tutti e poi via!

D1 Evitate lo Slig salendo sulla piattaforma non appena il pischello scende. Fatelo saltare in mille pezzi. Abbassate la leva e entrate nell'area segreta. **2** Rapidamente, nascondetevi nell'ombra quindi giù a destra. Aspettate che lo Slig vi mostri le spalle. Prendete una granata e tornate su. **3** Aspettate nell'ombra e spazzate via il malefico quando si trova alla vostra sinistra. Possedete il pischello nella zona superiore e portatelo in basso nello schermo delle granate. **4** Scendete dalla piattaforma, giratevi e spupazzate lo Slig che vi troverete di fronte! Fatto ciò guardate a sinistra e ripetete la stessa operazione con l'altro garzone. Quando entrambi i cattivi sono stati catturati, mollate lo Slig. **5** Portate via i Mudokon liberando la strada dalle mine. Per far ciò usate le granate e quando il sentiero sarà sicuro potrete condurre alla libertà tutti e tre i piccoli schiavi.

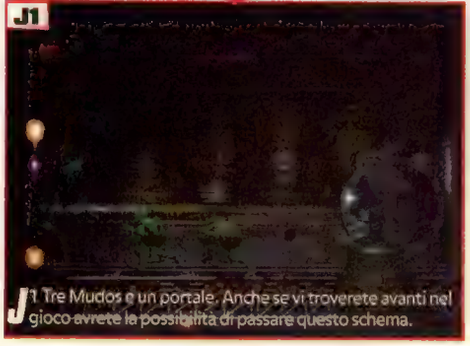


F1 Correte via dallo Slog! Evitate una sicura morte rifugiandovi sulla piattaforma dove dovrete eliminare alcuni nemici. Fate passare lo Slog e dirigetevi a sinistra. **2** Eliminate i vari Slig, procedete a destra e date un pestone al fondoschiena del vostro avversario. **3** Tornati in Abe, procedete verso i due ragazzi che si trovano sulla piattaforma, scendete, aprite il portale e scappate.



G1 Prendete l'anello, tirate e tuffatevi nel buco. Beccate lo Slig quindi passate rapidamente a quello successivo! **2** Andate in basso e sparate agli altri due nemici quindi tornate in Abe. Prendete tutti i Mudo insieme e lasciateli liberi attraverso il portale.

I1 La cosa potrebbe sfuggirvi, ma siete già stati in questo schema. Vi ricordate quella locazione piena di mine? Ok, correte a sinistra, saltate e aggrappatevi alla stessa piattaforma dello Slig. Quando il pischello cade, salite, possedete l'individuo e fatelo scendere verso lo schermo successivo. **2** Occupatevi delle due guardie e congedate il vostro corpo quindi mandate Abe giù per salvare gli Scrubber.

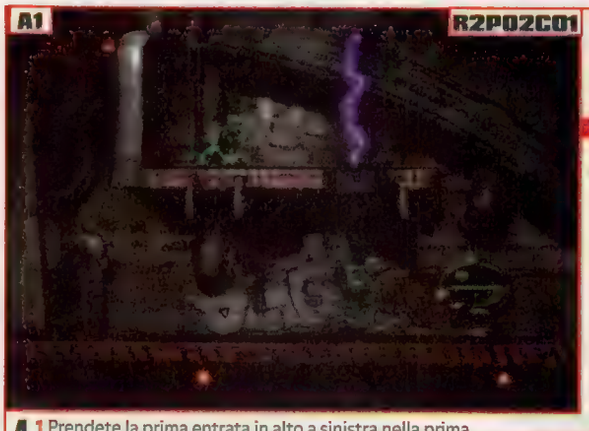


J1 Tre Mudos e un portale. Anche se vi troverete avanti nel gioco avrete la possibilità di passare questo schema.

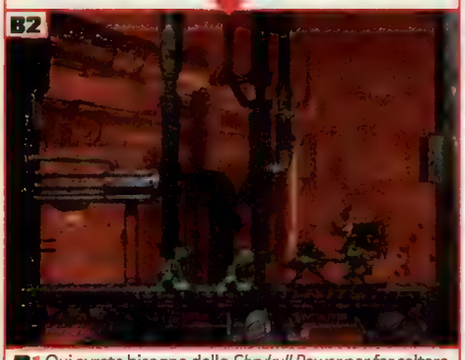
H1 Ricordatevi di nascondervi a fianco di questi barili. Prendete lo Slig quindi fatelo camminare fino al termine della piattaforma guardando verso sinistra. **2** Ora fate fuoco e lo Slig cadrà dalla piattaforma. Vi sentite meglio? Scendete e prendete il cattivone che aspetta nella parte bassa dello schema. Per evitare di trovarvi chiusi dalle guardie avversarie prendete un po'di granate e lasciatele cadere nel buco. **3** Aprite il portale nella sezione in basso e liberate i due Mudokon.

K1 Nascondetevi a fianco del barile e fate fuori lo Slig. Ora, rapidamente, seguite lo Slog! **2** Indirizzate lo Slog contro l'altra guardia; per sbarazzarvi di lui comandandogli "*Get 'im*" quindi scendete e mollate un colpo nel fondoschiena del cane. Infine, nei panni di Abe, convincete i due ragazzi che troverete sullo schermo ad entrare nel portale. **3** Ora, tutto quello che dovrete fare, sarà tornare indietro fino a raggiungere l'entrata agognata dello Zulag 2.

ZULAG 2

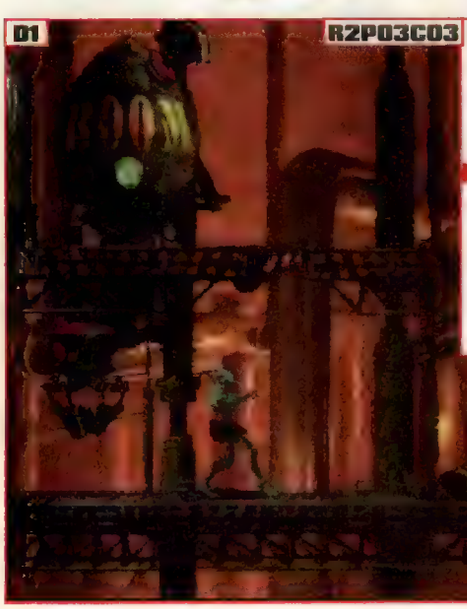


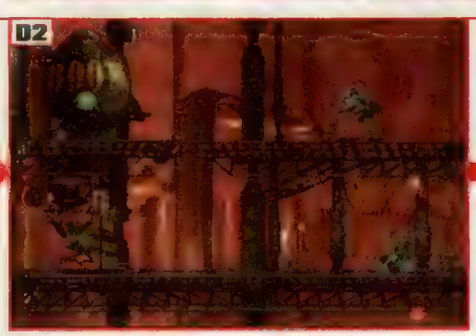
A1 Prendete la prima entrata in alto a sinistra nella prima sezione dello Zulag. Correte a destra e balzate sulla piattaforma. Abbassate la leva e correte rapidamente indietro. **2** Posizionatevi sotto la piattaforma e quando lo Slig cade andate dietro a lui. **3** Prendetelo e aprite il cancello a voce che si trova a sinistra. Affrontate le guardie che compariranno sullo schermo quindi uscite da questo corpo. Raccogliete tutti e tre i Mudokon e lanciateli attraverso il portale sulla destra. Lo *Shrykull Power* sarà così vostro.



B1 Qui avrete bisogno dello *Shrykull Power* per far saltare le mine presenti in questa sezione. Una volta che la strada sarà stata sgomberata dirigetevi sul bordo della piattaforma e possedete Blokey giù in basso. **2** Correte a destra, superate i Mudo e fronteggiate il cattivone di turno. Uscite dallo Slig e salvate i due schiavetti come Abe.

C1 Girate al largo dallo Slog e raggiungete la piattaforma prima che lo Slig vi prenda alle spalle. Fate fuori le guardie e andate a destra con lo Slog. Vedete il tipo? **2** Mandate lo Slog a prenderlo, richiamate il piccolo e piazzategli una bella revolverata in testa. Dimenticatevi il buon cuore, qui si tratta della vostra vita! **3** Tornati alla vostra forma normale, entrate nella tubatura e dirigetevi a destra. Strisciate a destra e salite sulla piattaforma. **4** Svegliate lo Slig che dorme e correte a sinistra. Tornate nuovamente nella tubatura e salite sulla piattaforma. Possedete lo Slig e andate a destra. **5** Cominciate a fare fuoco finché non avrete eliminato tutti i vostri avversari, uscite dalla sezione e salvate i piccoli Mudo guidandoli attraverso il portale.





C1 Correte a destra e saltate oltre le mine. Strisciate a fianco dello Slig che dorme e arrampicatevi sulla piattaforma. **2** In fondo a sinistra posizionatevi dopo la leva e tirate una bombacosi che questa rotoli sulla botola. Rapidamente premete il pulsante in modo che la granata cada nel buco facendo saltare i ragazzi che si trovano all'interno. **3** Prendete altre granate e premete la leva che si trova in basso. Posizionatevi sull'ascensore e, una volta in cima, gettate una granata verso il basso, così Abe sarà finalmente libero di premere la leva. **4** Eliminate ora le solite mine usando le granate e salvate i vostri amici.

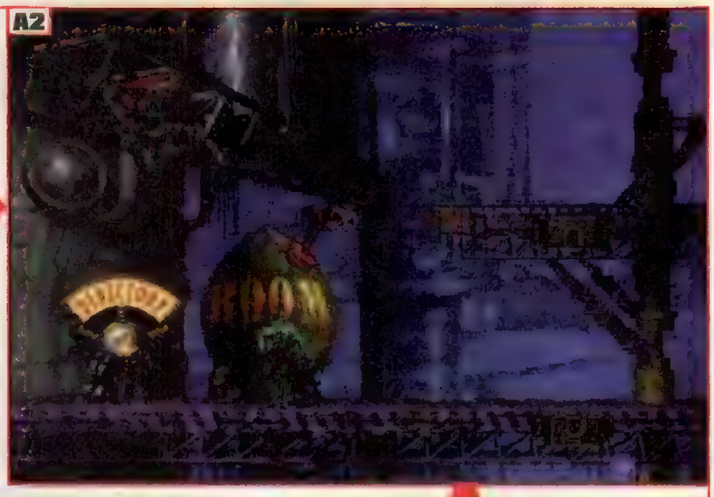
➡ I Paramite vivono attaccati a ragnatele quindi mettete in preventivo la possibilità di attacchi provenienti dall'alto.

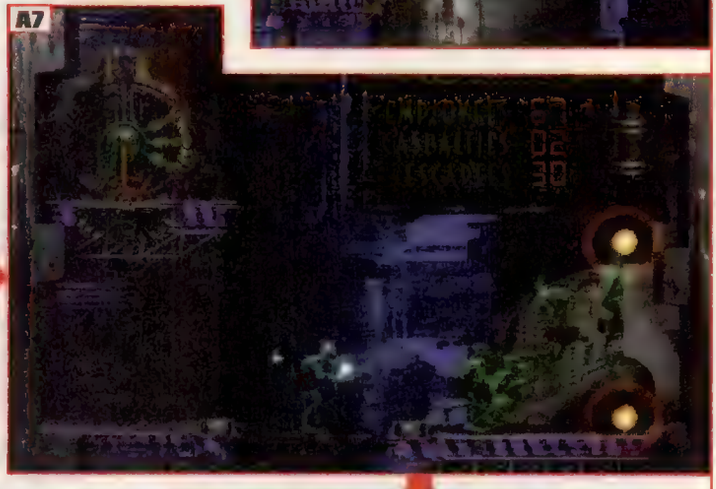
➡ Avvicinatevi troppo a uno Scrab e sarete carne morta! Correte via gente, è molto meglio.

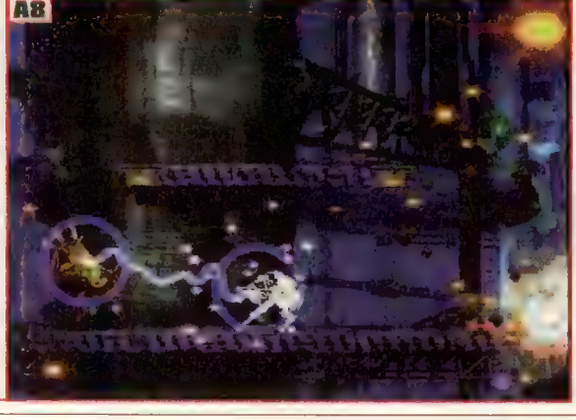
➡ Un mostriciattolo molto grazioso. Fate suonare la sua campanella e potrete saltargli in groppa.

➡ Slog. Mostri famelici che però possono essere ammaestrati... con una bella revolverata in mezzo agli occhi!

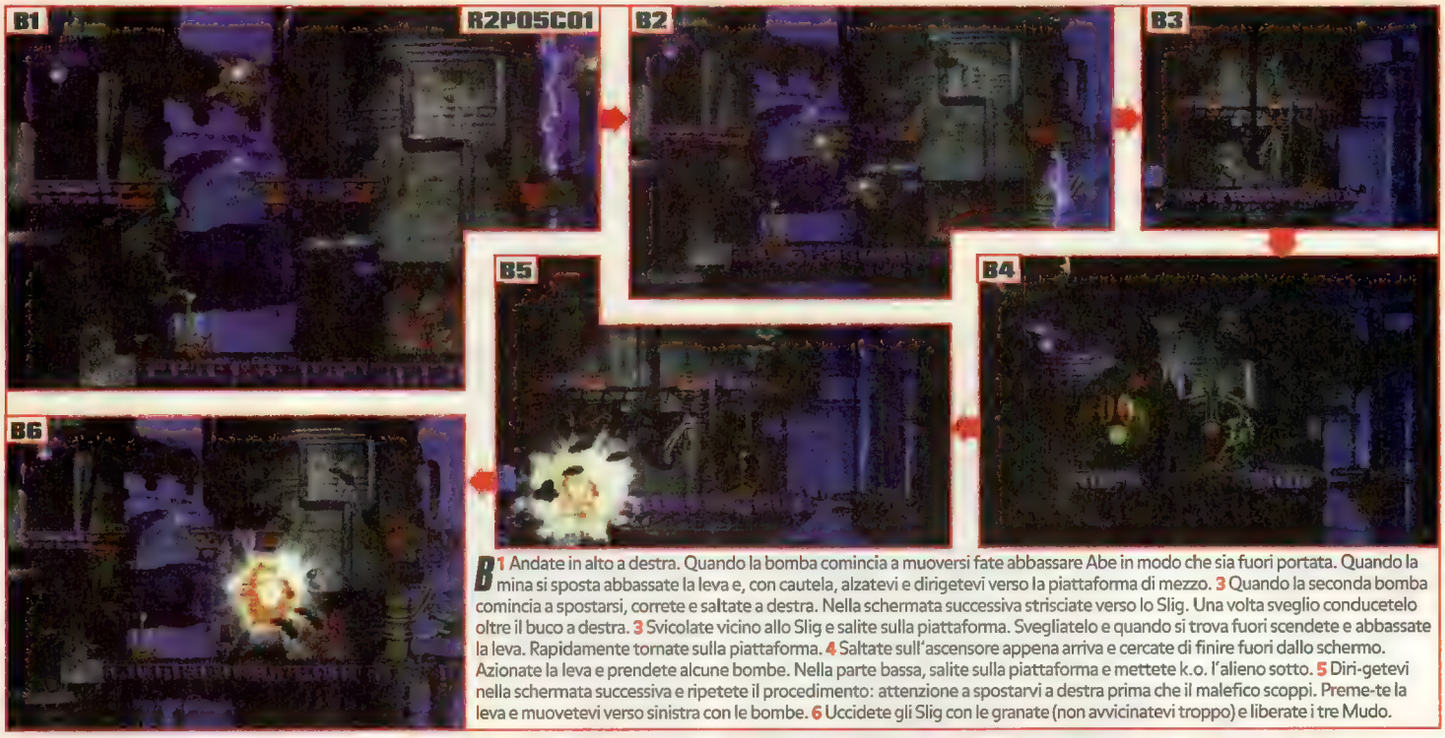
ZULAG 3





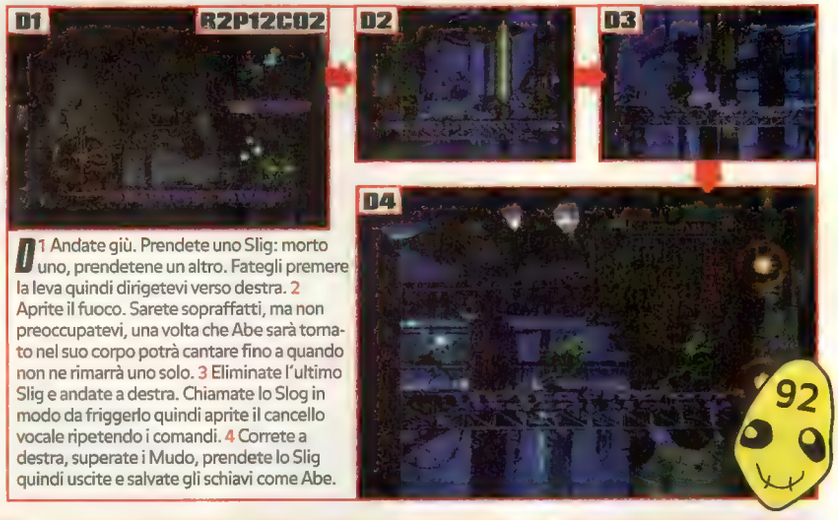


H 1 Superate il buco e correte oltre le guardie. Saltate sulla piattaforma prima che i proiettili che vedete nella figura vi spediscano in orbita. 2 Quando il cagnaccio va fuori dallo schermo, scendete e premete il bottone verde: risalite sulla piattaforma prima che il malefico ricompaia, scendete e prendete le bombe. Fate fuori lo Slig utilizzando gli esplosivi. 3 Giù a destra usate le granate per eliminare la sfera di sicurezza, possedete lo Slig e fategli premere la leva. 4 Con il campo elettrico fuori gioco scendete oltre i Mudokon e dirigetevi verso la parte bassa dello schermo. Saltate dall'angolo in alto a sinistra verso destra e tornate giù (sempre a sinistra) 5 Andate a sinistra e possedete i due Slig. Proseguite la vostra passeggiata e dopo il buco premete la leva. Scenderà così un ascensore con uno Slig. Correte, tornate nella schermata precedente e salite sulla piattaforma. 6 Fate fuori l'intruso, prendete i tre Mudo, metteteli sull'ascensore e spediteli in alto. Non aprite ancora il portale: premete la leva e salite nuovamente sull'ascensore per salvare anche l'ultimo prigioniero che si trova a destra. 7 Quando i vostri compagni sono oltre il portale apritelo, riceverete così un'altra bella scarica di energia. 8 Tornate in basso, saltate lungo il buco, usate i super-poteri di Abe per far esplodere le mine e aprite il portale per liberare anche questi due genialoidi.



B1 Andate in alto a destra. Quando la bomba comincia a muoversi fate abbassare Abe in modo che sia fuori portata. Quando la mina si sposta abbassate la leva e, con cautela, alzatevi e dirigetevi verso la piattaforma di mezzo. **3** Quando la seconda bomba comincia a spostarsi, correte e saltate a destra. Nella schermata successiva strisciate verso lo Slig. Una volta sveglio conducetelo oltre il buco a destra. **3** Svicolate vicino allo Slig e salite sulla piattaforma. Svegliatelo e quando si trova fuori scendete e abbassate la leva. Rapidamente tornate sulla piattaforma. **4** Saltate sull'ascensore appena arriva e cercate di finire fuori dallo schermo. Azionate la leva e prendete alcune bombe. Nella parte bassa, salite sulla piattaforma e mettete k.o. l'alieno sotto. **5** Diri-getevi nella schermata successiva e ripetete il procedimento: attenzione a spostarvi a destra prima che il malefico scoppi. Preme-te la leva e muovetevi verso sinistra con le bombe. **6** Uccidete gli Slig con le granate (non avvicinatevi troppo) e liberate i tre Mudo.

C1 Cominciate a correre andando verso destra. Fermatevi quando vedete lo Slig ritratto nell'immagine e aggiratelo salendo sulla piattaforma che si trova a sinistra. Superate il malefico quindi prose-guite e premete la leva che si trova a sinistra. **2** Premete la leva per aprire la botola che avrete di fronte. Eliminate gli Slig uno alla volta quindi abban-donate il corpo che vi ha ospitato e tornate nei panni di Abe. Andate a sini-stra e persuadete il Mudo ad aspettarvi oltre la botola. **3** Tornati indietro al bottone, Abe dovrà attivare il pulsante. Il mentecatto cadrà così in basso e voi potrete recuperarlo attraverso il portale che si trova a destra.



D1 Andate giù. Prendete uno Slig: morto uno, prendetene un altro. Fategli premere la leva quindi dirigetevi verso destra. **2** Aprite il fuoco. Sarete sopraffatti, ma non preoccupatevi, una volta che Abe sarà torna-to nel suo corpo potrà cantare fino a quando non ne rimarrà uno solo. **3** Eliminate l'ultimo Slig e andate a destra. Chiamate lo Slog in modo da friggerlo quindi aprite il cancello vocale ripetendo i comandi. **4** Correte a destra, superate i Mudo, prendete lo Slig quindi uscite e salvate gli schiavi come Abe.

ZULAG 4

A1 Tirate il solito anello quindi correte e sal-tate sulla piattaforma prima che lo Slig vi becchi. Ora fatelo fuori. Giratevi a destra e... *Blam!* Spappolate altri due nemici. Scendete sull'ascensore e accoppate un altro paio di avversari. **2** A destra ancora. Mettete fuori gioco un altro paio di Slig. Aspettate fino a quando l'allarme non si sarà fermato quindi scendete e ricominciate il massacro. **3** Mollate il corpo e scendete verso la porta con il Mudo. Eliminate lo Slig quindi friggetegli il cervello e prendetene il controllo. Aprite il portale.

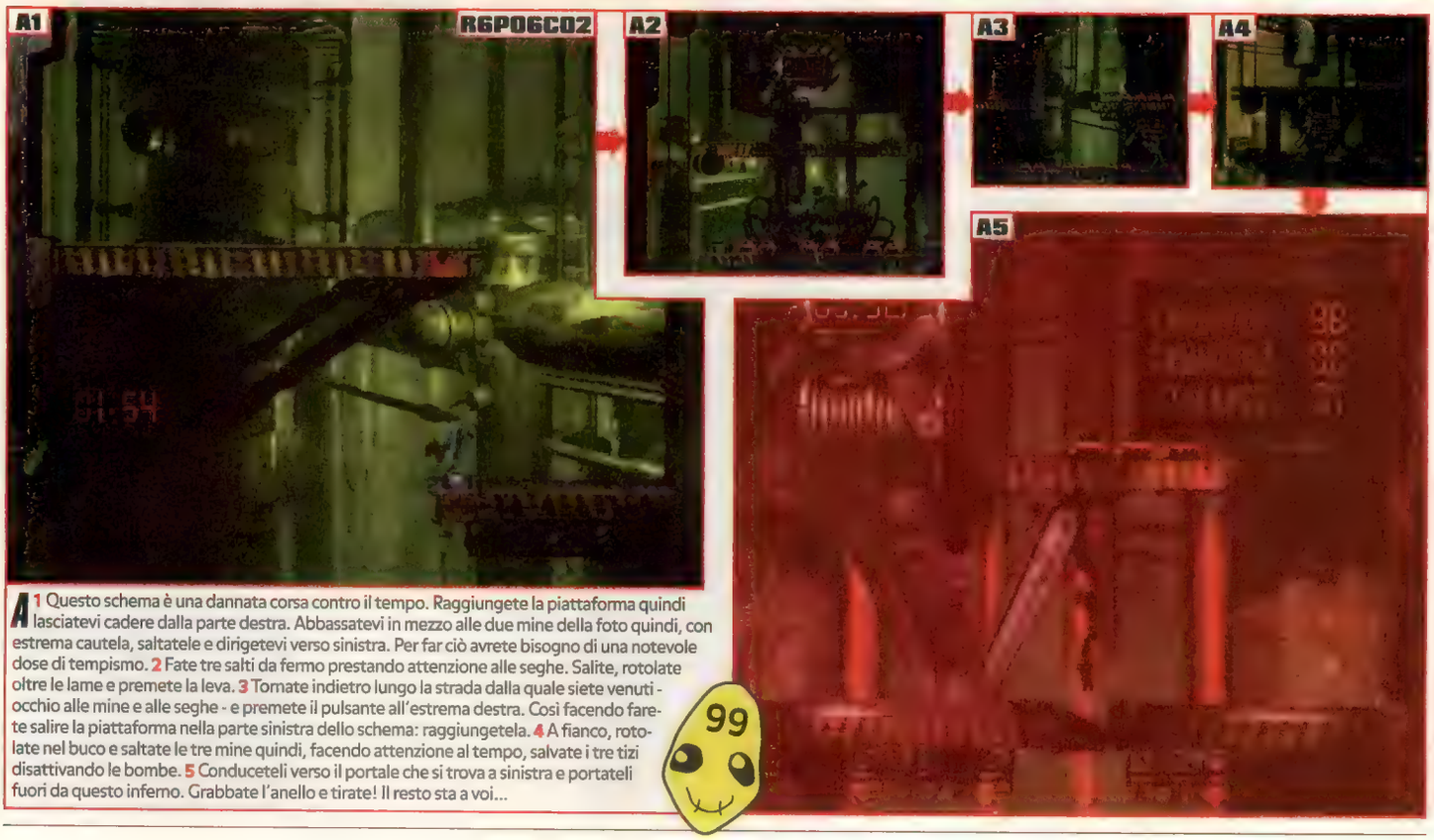
B1 Non appena lo Slig die-tro di voi si gira, tuffatevi nella tubatura e gettate la bomba. Ora, rapidamente, toglietevi dalla strada prima che questa esploda. **2** Abbassate la leva che si trova in alto e prendete il tipo. Correte a sinistra ed entrate nel portale.

C1 Colpite il pulsante verde, tornate indietro e nascondetevi sulla piattaforma a sinistra per un po': correte indietro, prendete il vostro nemico e annientate quel maledetto Slig che andrà sulla piattaforma sulla quale vi eravate nascosti in precedenza. **2** Ora, all'interno del cunicolo. Correte come pazzi a destra finché Abe non potrà salire su una piattaforma. Tornate indietro oltre la macchina delle granate e fatene una bella scorta. **3** Prendete lo Slig a sinistra e mettete k.o. alcuni Slog dal cunicolo. Continuate a sparare facendo attenzione a non eccedere con la foga in modo che il rinculo non vi spedisca fuori dallo schermo. **4** Quando tutti i vostri avversari sono came morta avanzate ed eliminate anche l'ultimo nemico. Abbassate la leva, lasciate il corpo e salvate i Mudo attraverso il portone che si trova a sinistra.

D1 Fate fuori lo Slig e premete la leva. Dannazione! Giratevi immediatamente e cominciate a sparare verso la mandria di Slog che comincerà ad uscire dal cunicolo quindi dirigetevi verso sinistra. **2** Cominciate a sparare, prima a sinistra e poi a destra. Continuate a sparare in entrambe le direzioni e quando tutti gli Slog saranno fritti lasciate il vostro corpo e proseguite come Abe. **3** Vedete il cartello sullo schermo? Rotolate all'interno del tunnel segreto per assicurarvi il potere dello *Spirit Ring* quindi tornate indietro. Rientrate ancora, quindi una volta fuori, usate i vostri poteri per eliminare le mine. **4** La terza volta andate avanti sulla piattaforma in alto ed eliminate le due mine. Scendete, allontanatevi dallo Slog e salite sulla piattaforma successiva. **5** Da qui mettete k.o. lo Slig e bloccate il cagnetto prima di tornare alla vostra forma abituale. Colpite il pulsante con la scritta "Do not Touch" e la maledetta fabbrica comincerà a sprofondare!

96

BOARD ROOM



A1 Questo schema è una dannata corsa contro il tempo. Raggiungete la piattaforma quindi lasciatevi cadere dalla parte destra. Abbassatevi in mezzo alle due mine della foto quindi, con estrema cautela, saltatele e dirigetevi verso sinistra. Per far ciò avrete bisogno di una notevole dose di tempismo. **2** Fate tre salti da fermo prestando attenzione alle seghe. Salite, rotolate oltre le lame e premete la leva. **3** Tornate indietro lungo la strada dalla quale siete venuti - occhio alle mine e alle seghe - e premete il pulsante all'estrema destra. Così facendo farete salire la piattaforma nella parte sinistra dello schema: raggiungetela. **4** A fianco, rotolate nel buco e saltate le tre mine quindi, facendo attenzione al tempo, salvate i tre tizi disattivando le bombe. **5** Conduceteli verso il portale che si trova a sinistra e portateli fuori da questo inferno. Grabbate l'anello e tirate! Il resto sta a voi...

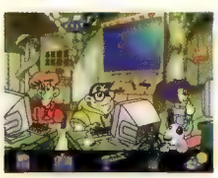
99

IO CAPISCO, TU IMPARI, NOI CI DIVERTIAMO!

PC JUNIOR

il primo corso multimediale di informatica per ragazzi completamente guidato da cartoni animati interattivi.

Per imparare tutti i segreti del Personal Computer, un corso così non si era mai visto: il suo approccio è assolutamente nuovo, divertente e coinvolgente: con i "**Jackson Kidz**", la banda di "hacker" più pazza del mondo, con i quiz di logica, i giochi multimediali e tante altre situazioni interattive, **l'informatica diventa un gioco da ragazzi**, facile e appassionante.



L'opera comprende 15 uscite, costituite da un CD-ROM e un fascicolo stampato. In ogni uscita, con gradi di apprendimento progressivi, vengono affrontati i 5 aspetti fondamentali del Personal Computer: Windows 95, Software, Multimedia, Hardware, Internet. Con **PC Junior**, apprendimento e divertimento viaggiano finalmente insieme.

JACKSON LIBRI

in collaborazione con

INFOTECA

PRIMO FASCICOLO + CD-ROM A SOLE 9.900 LIRE

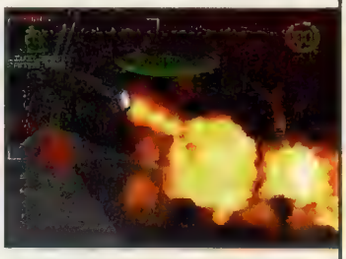
IN EDICOLA

Guida a G-Police

***Imparate come sopravvivere** lungo le strade di Callisto con questa nuova guida **made in SPC**, grazie alla quale avrete accesso a tutti i segreti del G-Corps.*

ABILITA' BASE PER UN PILOTA

La nave in dotazione alle forze della G-Police vi consente di esibirvi in una serie di manovre altamente letali. Il mezzo però, a causa delle sue notevoli abilità, può risultare inizialmente un vero incubo da controllare, così vi suggeriamo di dedicare al *training mode* almeno una trentina di minuti per impratichirvi a sufficienza con il sistema di controllo.



AFTERBURN!

L'*afterbuner* (eseguibile tramite un doppio *tap* seguito da una pressione prolungata del tasto del gas) è il modo migliore per condurre le vostre azioni di polizia. Potrete eseguire spostamenti rapidi e repentini anche se, così facendo, il vostro Havoc risulterà più difficile da padroneggiare.

REVERSE

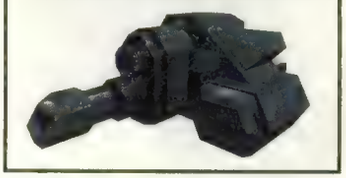
Eseguite lo stesso procedimento dell'*Afterburn* premendo però il pulsante per decelerare; farete così compiere al vostro mezzo una brusca virata un po' come succede al Millenium Falcon quando esce dalla velocità *warp*. Utile per evitare palazzi e per tenervi alla larga della sala mortuaria.

INDIETRO TUTTA!

Quando il pulsante del gas è premuto l'Havoc accelererà rapidamente e, anche se lascerete il pulsante del *trust*, il vostro mezzo continuerà a procedere alla stessa velocità. Quando pigiate il pulsante della frenata (o forse sarebbe meglio chiamarlo *anti-trust*) il vostro mezzo riceverà un spinta contraria rispetto al senso di marcia scuotendo non poco il povero pilota. Per continuare a decelerare e, eventualmente, invertire la direzione premete e tenete pigiato il pulsante dell'*anti-trust*. Confusi? Beh, la tecnica di gioco è simile a quella di ***WipEout***: usate i freni aerodinamici per eseguire virate più strette cercando in questo modo di portarvi alle spalle dei vostri avversari.

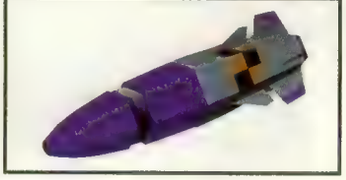
LASER

Arma ad impulsi di grande potenza che però ha il difetto di surriscaldarsi molto rapidamente. Quando aprite il fuoco cercate di mandare a segno ogni singolo colpo o correrete il rischio di trovarvi disarmati nel bel mezzo del combattimento. Lasciate passare qualche secondo fra una scarica e l'altra e non avrete problemi.



MISSILI FIRESTREAK

L'inverso dei missili IR. Rapidi, veloci e potenti. Per esseri sicuri di andare a segno, dovrete prima *lockare* un bersaglio: i più indicati sono i caccia e i bombardieri. Una buona tecnica consiste nel lanciare uno *Firestreak* contro un mezzo nemico per passare immediatamente a un altro mezzo da abbattersi con il cannone, così da eliminare 2 avversari al prezzo di 1!



ARMI!

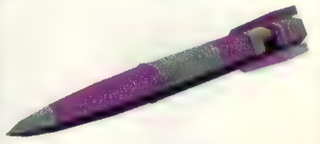
Il vostro Havoc può essere farcito con una gran varietà di armi e cannoni assortiti. Per farvi un'idea della lista della spesa date una occhiata qui sotto:

CANNONI

Adatti a qualsiasi tipo di bersaglio i cannoni mitragliatori sono l'arma ideale per eliminare tutti i bersagli già danneggiati da un vostro precedente attacco.

RAZZI

Rapidi e letali. I razzi sono un'altra arma che si offre a molteplici scopi, in più infliggono una mole di danni superiore a quella dei cannoni. E' un po' come a Capodanno...



MISSILI IR

Perfetti per abbattere postazioni terrestri e i bersagli aerei più lenti. Fate fuoco alle spalle del vostro obiettivo e avrete buone possibilità di abbatterlo.

EPP

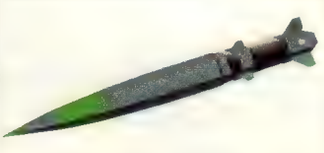
Un'arma ideale unicamente per prendersi cura delle astronavi più piccole, che freeza senza pietà finché non le fate fuori del tutto. Divertente, ma utile fino a un certo punto.

MISSILE STARBURST

Se non avete un bersaglio nel vostro raggio d'azione non preoccupatevi. Fate fuoco e mettetevi comodi: penserà a tutto questo simpatico gingillo coi suoi 8 razzi a frammentazione.

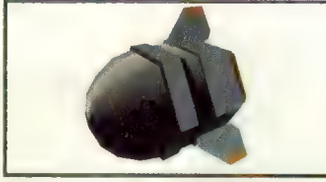
MISSILE A IPER-VELOCITA'

Rapidissimo. Non farete in tempo a lanciarlo che il gingillo avrà già raggiunto il bersaglio facendolo saltare in mille pezzi. Cercate di riservarlo per avversari particolarmente ostici.



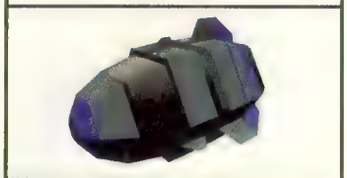
BOMBE

Vengono sganciate dal vostro Havoc ed esplodono al contatto col suolo. Ideali per ripulire ampie porzioni di schermo eliminando qualsiasi forma vivente nel vostro raggio d'azione.



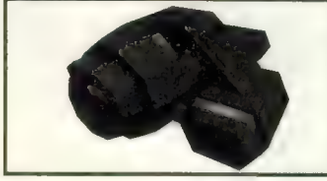
BOMBE DA 500 KG E 1000 KG

Questi simpatici confetti sono dotati di una guida laser per stabilire con precisione il punto di impatto. Inutile dire che la mole di danni inflitta alle strutture sarà a dir poco devastante!



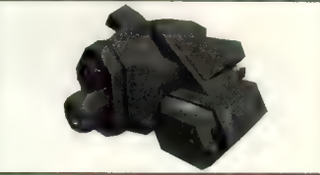
PLASMA LAUNCHER

Tenete premuto il pulsante di fuoco per caricarlo quindi lasciatelo. Dopo ogni colpo avrà bisogno di un certo tempo per ricaricarsi: cercate di colpire il bersaglio al primo tentativo.



FLARE

E' un segnale grazie al quale potrete indicare ai vostri colleghi la posizione di eventuali banditi: in un batter d'occhio, l'intera zona verrà circondata da decine e decine di pattuglie.



Le Missioni: 1°Parte

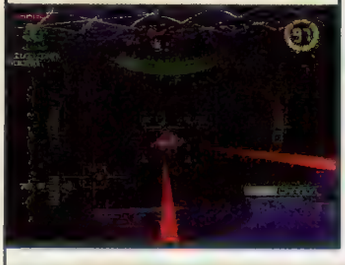
*Di seguito troverete la soluzioni delle **prime 12 missioni** di gioco. Il mese prossimo vi potrete sorbire le rimanenti quindi restate sintonizzati su **SPC**!*

VOLO ALTO

Il gioco ha inizia non appena saltate sul vostro elicottero e date il via alla caccia. Per la vostra incolumità ecco una serie di semplici regole da seguire quando incontrerete il vostro primo criminale.

COMBATTIMENTI AEREI

Una delle migliori tecniche negli scontri in aria è la *Reverse*. Per attuarla fate in modo che il vostro avversario si trovi davanti a voi, quindi il pischello cercherà di aggirarvi spostandosi alla vostra destra. Quello che dovrete fare in questo caso sarà eseguire un *Afterburn Reverse*.
Assicuratevi di avere uno scudo abbastanza resistente ed un buon set di armi quindi piombate sul poveretto ed eliminato rapidamente. Tenete sempre sott'occhio le condizioni del vostro mezzo e, anche nel caso in cui l'avversario riuscisse a sfuggire al vostro attacco, potrete sempre portarvi nella sua scia facendogli fare un bel botto.



TORRETTE AUTOMATICHE

A discapito della loro potenza di fuoco, le torrette automatiche possono rivelarsi letali se incontrate in gran numero. Detto ciò, esiste un metodo relativamente semplice per prendersi cura di loro. Questo postazioni hanno un raggio d'azione limitato che coincide più o meno con la vostra visuale. Per eliminarle non dovrete far altro che *lockarle* quando non sono ancora in vista facendo fuoco con un missile a ricerca.
Un'altra tattica è quella di mettere fra voi e loro un altro mezzo. Le torrette infatti attaccano sempre il velivolo più vicino per cui potrete sviare il loro fuoco lasciando che sia qualcun altro a beccarsi i loro colpi.

NAVI

Le varie corazzate sono dotate di un arsenale di tutto rispetto che, di fatto, le rende degli ossi piuttosto duri. Ci sono vari modi per metterle ko ma la nostra tecnica preferita è quella del "pollo" che funziona più o meno così: lockate una nave quindi fate una rapido passaggio sopra il battello. Una volta a distanza di sicurezza sganciate un missile IR. Questi gingilli ben difficilmente mancano il bersaglio così eliminerete la nave senza correre il rischio di subire pesanti danni. Date un rapido sguardo al box con i dettagli sul bersaglio per assicurarvi dell'avvenuta distruzione.

ALI

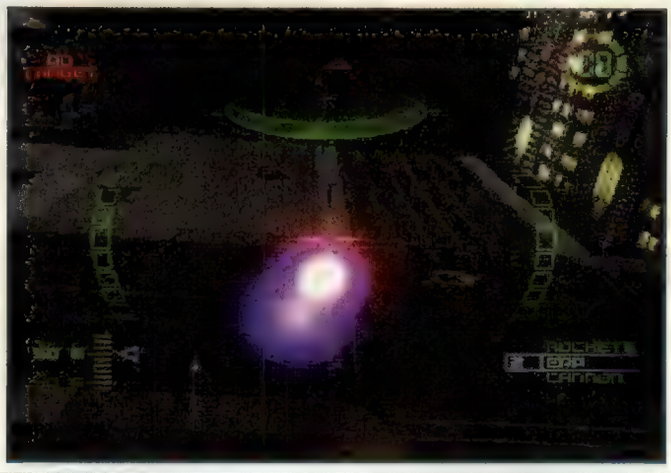
I vostri compagni di volo possono giocare un ruolo fondamentale in ***G-Police*** dato che potrete inviarli a combattere al vostro posto. Se *lockate* un nemico e premete il tasto di fuoco quando avete un *wingman* selezionato, il ragazzo vi manderà un messaggio radio confermando i vostri ordini. Ovviamente qualcuno prima o poi dovrà lasciarci la pelle per cui toccherà a voi decidere quale pelle sacrificare.

MISSIONE 1: ARMI ILLEGALI

Seguite i segnali fino all'Edgir Dome. Un caccia cercherà di intercettarvi quindi eliminatelo con un missile IR. Dirigetevi verso lo Mitsina Dome (lo spazio porto). Ignorate il caccia che vedrete visto che, se lo attaccherete ci resterete secchi. Volate verso l'angolo nord-ovest dove potrete individuare alcune casse. Scansionate quella dietro e scoprirete che è illegale. Il team di terra Epsilon farà il resto. A questo punto tornate verso il Devorr Dome (dove siete partiti) e analizzate i 4 camion. Un caccia vi attaccherà ma voi aspettate. I primi tre camion trasportano civili e non contengono sorprese ma il quarto è diverso. Non appena analizzerete questo convoglio il tetto si aprirà rivelando una mitragliatrice che comincerà a spararvi. Evitate i proiettili, selezionate i razzi e fate saltare il fetentone e... Complimenti, avete concluso la vostra prima missione.

MISSIONE 2: RAID

State sempre vicino al team di terra e abbattete qualsiasi caccia cerchi di intercettarli. Utilizzate i missili IR quindi, dopo aver abbattuto tutti e sei i velivoli dirigetevi insieme al plotone verso l'Egdri Dome. Una volta qui abbattete rapidamente le torrette quindi usate gli EPP per far saltare le macchine nella fabbrica. Non appena farete ciò due caccia attaccheranno i vostri uomini; fermateli e fornite il supporto necessario al vostro plotone fino a quando non completerete la missione. Per raggiungere anche il secondo obiettivo - non essenziale - fate piazza pulita di tutti i mezzi nemici presenti sullo schermo.



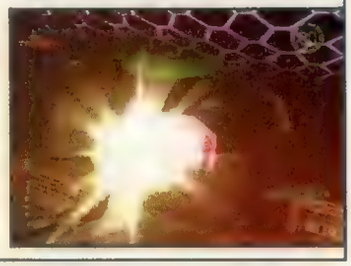
MISSIONE 3: PATTUGLIAMENTO

Seguite l'aereo di Rogan a distanza di sicurezza. Avvicinatevi troppo ed il garzone vi vedrà facendo andare a monte l'intera missione. Una volta che avrete raggiunto l'Adal Dome sarete attaccati da due caccia. Potrete decidere di evitarli ma così facendo non riuscirete a completare l'obbiettivo secondario. Detto ciò, non appena sentite il messaggio "*Mantain Contact with the Suspect*", mollate tutto e tornate su Rogan. Perdetelo per più di 30 secondi e la missione sarà cancellata.
Quando Rogan atterra, lanciate un segnalatore sul terreno in modo che le truppe di terra possano raggiungervi. Lungo la strada i vostri uomini saranno attaccati da 2 caccia. Metteteli fuori combattimento tenendo però sempre un occhio su Rogan.

(CONTINUA)

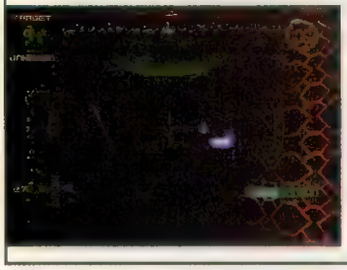
MISSIONE 3: PATTUGLIAMENTO

Non lasciatevelo scappare! Una volta che avrete eliminato i primi due velivoli verrete attaccati da uno stormo di tre caccia. Distruggete anche questi, quindi preparatevi perché Rogan decollerà nuovamente. Seguite il pischello al terzo *pit-stop*. Dopo che è atterrato, le casse nella fabbrica esploderanno e lo schermo si riempirà di una sacco di caccia nemici che dovranno essere tutti abbattuti. In mezzo alla confusione generale Rogan tenterà la fuga a bordo del suo jet e in quel momento voi potrete ucciderlo. Una volta che tutti i caccia saranno stati spazzati via le truppe di terra entreranno in azione, mentre la morte di Rogan costituirà la ciliegina sulla torta che vi consentirà di portare a casa anche questa missione.



MISSIONE 4: PIAZZA PULITA

Seguite i segnali fino all'Edgir Dome distruggendo tutti i caccia che incontrerete lungo il tragitto e, trovato Tachikawa, liberate la zona da tutti gli intrusi. Con la flotta nemica k.o. fate rotta verso lo spazioporto e cercate i quattro camion. Tachikawa si prenderà cura dell'*aircraft*. Distruggete i camion e una volta che li avrete eliminati dirigetevi verso il secondo *waypoint*. Lo Shuttle atterrerà senza problemi e voi completerete la vostra missione. Nel caso non riusciate ad individuare i camion seguite lo Shuttle quindi dirigetevi nella direzione da cui provengono i colpi.

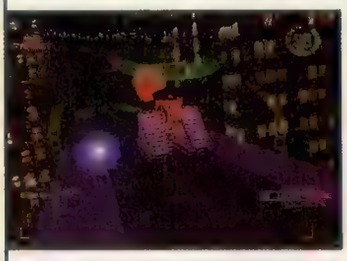


MISSIONE 5: SCORTATE IL PRESIDENTE

Volate verso il bunker fortificato e incontrate la limousine. Fermatevi in zona quindi distruggete i tre caccia che la attaccheranno. Usate missili a ricerca se vi trovate in difficoltà. Con questi primi avversari k.o. volate verso il primo blocco stradale e distruggete tutte le torrette e i veicoli. I razzi sono un'ottima arma in questo genere di situazioni, tuttavia potrete cavarvela bene anche con il cannone. Una volta che il blocco è andato sullo schermo comparirà un caccia che si metterà all'inseguimento di Tachikawa. Abbattetelo ma il vostro compagno sarà spacciato. Non importa cosa farete, non potrete salvarlo in alcun modo quindi mettetevi comodi e godetevi lo schianto. *Sorry guys*, ma da adesso in poi sarete soli! Rimettetevi sulle tracce della limo e statele incollati. Quando raggiungerete il Finnr Dome verrete attaccati da altri due caccia. Ancora una volta alzatevi di quota e fateli secchi con un paio di missili a ricerca. Eiminate gli intrusi tornate a livello del suolo e recuperate la macchina prima che questa scompaia nel Hoenir Dome. Troverete così un altro blocco stradale. Distruggetelo e, sorpresa delle sorprese, verrete raggiunti da un altro stormo di jet che cercheranno di farvi fuori. Voi però non perdetevi d'animo e scortate la macchina del presidente fino al quartier generale della Krakov dove ultimerete la vostra missione.

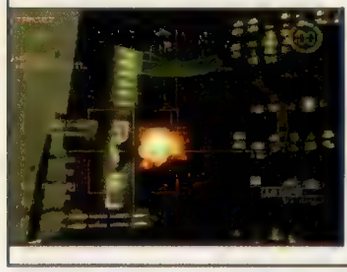
MISSIONE 6: ROBOT RAMPAGE

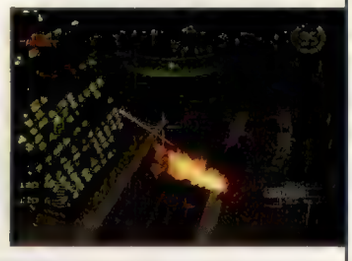
Seguite l'indicatore di direzione fino a raggiungere il primo robot. Distruggetelo. Alzatevi e abbassatevi di quota mentre fate fuoco e non dovreste avere problemi. Dopo il primo robot, dirigetevi verso il secondo situato sulla *skyroad* vicino al primo. Il terzo *mech* invece sta dando di matto nel Nar Dome: dirigetevi lì. Distruggete anche questo ammasso di ferraglia e i relativi caccia prima che riescano a demolire la Nanasoft. Eliminati tutti questi scocciatori, comparirà un messaggio su schermo che vi informerà che ci sono altri tre robot nel quartier generale della G-Police. Tornate a casa e, per prima cosa, usate la piattaforma di rifornimento. Non scagliatevi contro tutti e tre i robot in una volta sola ma lasciate un po' di gloria anche agli altri Havoc. Distrutti gli androidi avrete libero accesso al livello successivo.



MISSIONE 7: PROTEGGETE KRAKOV E LO SHUTTLE

Seguite gli indicatori che vi condurranno ai tre Shuttle. Rispolverate la EPP per fermare i razzi prima che questi si schiantino. Una volta bloccati, gli Shuttle verranno attaccati da una serie di jet e moto: fateli fuori. I tre vettori saranno anche scortati da un caccia, proteggeteli per completare l'obbiettivo secondario. Ora dirigetevi verso il Nar Dome dove altri tre Shuttle richiedono il vostro intervento e la vostra copertura. Perdetene più di due e potrete dire addio alla vostra promozione quindi occhi aperti.





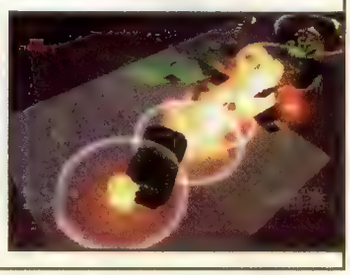
MISSIONE 8: PROTEGGETE LA FABBRICA

MISSIONE 8: PROTEGGETE LA FABBRICA

Dirigetevi verso la base di Krakov situata nel Nama Dome. Una volta qui, usate l'indicatore di direzione per individuare e distruggere le moto. Eliminatele rapidamente, prima che facciano saltare il complesso. Fatto ciò rimanete in zona e proteggete la base dagli attacchi di altri intrusi. Se vi trovate a corto di munizioni andate a rifornirvi alla base dei G-Police che si trova nel Tindr Dome. Una volta che le truppe di assalto nemiche saranno state tutte eliminate raggiungete la loro base situata nel Modi Dome e qui eliminate qualsiasi forma di vita presente in zona.

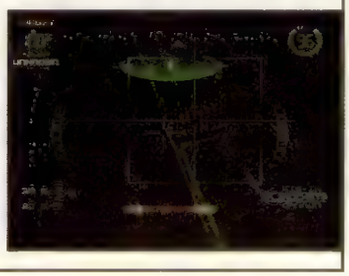
MISSIONE 9: TRENO ED ESPLOSIVI

Dirigetevi verso la fabbrica nel Nama Dome, dove i vostri uomini si trovano alle prese con un brutto guaio. Combattete fino a quando il treno non verrà allo scoperto. Il convoglio ha tre bombe e dei cannoni. Distruggete le torrette, ma non sparate sul treno altrimenti farete saltare in aria l'intero convoglio. Invece recuperate gli ordigni passando sopra i vagoni. Potrete prendere una sola bomba alla volta quindi fate in fretta e portatele all'interno della zona franca. Seguite le indicazioni quindi, una volta giunti nel Fadir Dome, lasciate cadere le bombe giù dalla collina, nella porzione di terreno più bassa. Potrete perdere al massimo un ordigno. Uno in più e fallirete la missione.

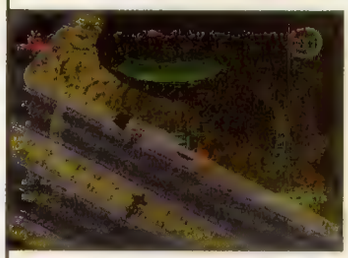


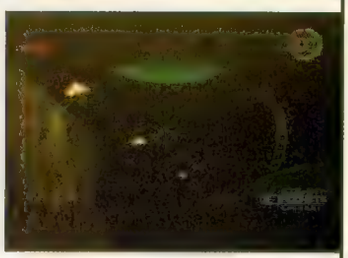
MISSIONE 10: IL PRESIDENTE SOTTO ATTACCO

Raggiungete la locazione dove si trova il presidente nel Nar Dome quindi fermate la corazzata prima che rada al suolo la casa del capoccia. Per prima cosa prendetevi cura delle navi-pattuglia che accompagnano l'incrociatore quindi passate al bersaglio grosso. Quando attaccate fate andare avanti il vostro *wingman* quindi lockate il bersaglio e lanciate i missili a ricerca mentre vi nascondete dietro gli edifici in modo da essere al riparo dai colpi della cannoniera. Il tutto ovviamente facendo in fretta altrimenti il vostro caro presidente si ritroverà senza casa.



MISSIONE 11: INTERCETTATE I MISSILI

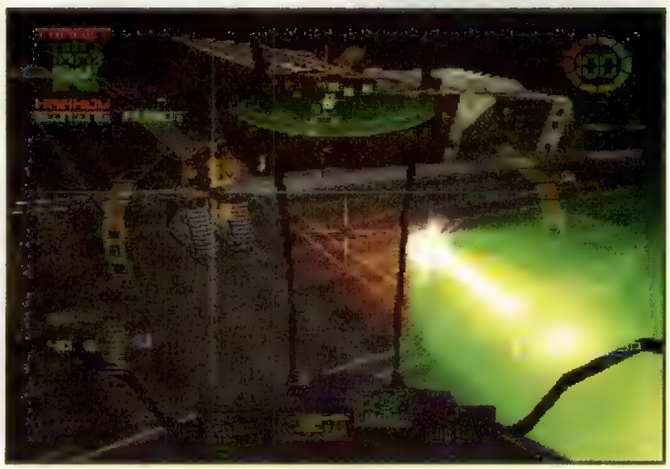




Seguite le indicazioni fino a raggiungere il Juno Dome e distruggete il missile Cruise con dei razzi ad iper-velocità. Una squadra di bombardieri apparirà così sullo schermo. Proteggeteli usando dei Firestreak, quindi dirigetevi verso l'unità lancia missili e usate uno Starburst per eliminare i mezzi di terra nemici. Se avrete salvato i bombardieri questi vi raggiungeranno in zona quindi fate di tutto per aiutarli anche perché, se andranno distrutti, correrete il serio rischio di dire addio a tutto quello che avrete fatto fino ad ora.

MISSIONE 12: ALL'ATTACCO!

Volate verso il primo set di edifici e fate saltare l'aereo nemico. Utilizzate i Firestreak in modo da evitare di demolire le varie costruzioni quindi procedete. Seguite gli indicatori e, una volta al cospetto del secondo gruppo di palazzi, eliminate il robot. Distruggete i *fighter* e quindi dirigetevi verso il vostro prossimo bersaglio. Una volta in zona fate saltare l'ultimo blocco di jet avversari e, se tutti i palazzi saranno ancora in piedi, oltre alla missione principale, avrete completato anche l'obiettivo secondario.



SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Resident Evil
Director's Cut

Arma Bonus
Se finite il gioco nella modalità *Advanced* otterrete la pistola Magnum Colt Python con proiettili illimitati: considerando che potete spazzolare le teste degli zombie con un solo colpo e da una certa distanza, si tratta di una gran bella arma.

Suggerimenti
Se guardate il tavolo da biliardo nella stanza del bar in casa degli ospiti, noterete che le palle sono segnate con i numeri 12, 6, 9, 3, e che ci sono due stecche. Sembra proprio un orologio, nevvero? Utilizzando Jill l'orologio segna le 3:45, mentre per Chris segna le 2:15. A che servono questi orari? Ad aprire la porta a combinazione nella stanza delle api. Per Jill premete 3, 4, 5 e la porta si apre. Per Chris, premete 2, 1, 5 e accadrà lo stesso. NB: I pulsanti della combinazione non devono essere toccati, altrimenti cambierà tutta la combinazione.

Rimuovere gli Emblemi
Per rimuovere gli emblemi dai Doom Book, esaminate i libri e giratevi finché le pagine sono di fronte a voi. Premete ● per aprire il libro e ritrovare gli emblemi.

The Fantastic Four

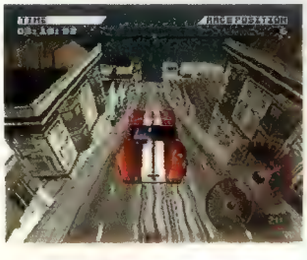
Opzioni Extra
Arrivati al menu dove è mostrata la Cosa, accedete al menu delle Opzioni. Evidenziate il *training mode* e premete tutti e quattro i laterali del pad (R1, R2, L1, L2). Comparirà una nuova opzione appena sotto al *training mode*.

Croc

Selezione del Livello
▲, ◀, ▼, ◀, ▶, ◀, ▼, ▲, ◀, ▶, ▶, ▼, ▶, ▶, ▲

Tutti i livelli inclusa l'isola segreta
◀, ◀, ◀, ◀, ▼, ▶, ▶, ◀, ◀, ▼, ▶, ▼, ◀, ▲, ▶

Test Drive 4



Percorsi Extra
Per ottenere i tracciati extra dovete arrivare primi in tutte e cinque le piste originali. Guadagnerete l'accesso ai percorsi al contrario e a quelli notturni delle piste che avete battuto.

Dodge Daytona
Per ottenere questo bel mezzo marchiato Dodge dovrete guadagnarvi la *Championship Cup* in modalità gara singola.

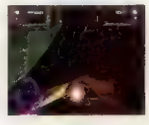
Dodge Viper GTS-R
Per questa macchina da spacciatori dovrete vincere la *Challenge Cup* in modalità gara singola.

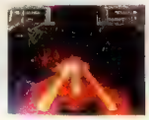
Pitbull Special
Altro bel mezzo di trasporto (tanto per cambiare) ottenibile tramite *Masters Cup* in modalità gara singola.

TVR Project 12/7
Una volta ottenuta la Pitbull con il trucco che trovate qui sopra, utilizzatela per vincere una gara singola.

Colony Wars

Cheat Vari
Inserite queste password nel relativo menu:





PASSWORD	EFFETTO
All*cheats*off	Disabilita tutti i cheats
Tranquillex	Armi Super raffreddate
Memo*X33RTY	Armi secondarie infinite
Commander*Jeffer	Selezione del livello
Hestas*Retort	Energia infinita

Cool Boarders 2

Utilizzare il Boss

Arrivate primi nella modalità speculare per ottenere l'accesso alla difficoltà *Hard*: a questo punto arrivate primi anche in modalità *Hard*. E' abbastanza complicato, maaspettate di vedere queste statistiche del Boss...

Jump:	8/10
Balance:	7/10
Technique:	8/10
Quickness:	10/10
Power:	8/10
Maxspeed:	8/10

Ed ecco come ottenere Cindy con indosso una tutina di pelle ed Irin con uniforme scolastica.

Nel menu principale evidenziate *SBC* e premete: ↓, R1, ↑, R1, ↓, R2, ↑, R2, ↑, ↑, R1, ↓, ↓, R2 (dovreste sentire "*here we go*" ogni volta che premete R1 o R2).
Le nuove uniformi saranno disponibili in ogni modalità trenne la *SBC*.

Per ottenere tutte le dieci piste

Andate nel menù principale ed evidenziate rapidamente le seguenti opzioni:

Board park, Option, Free ride, One make, SBC, Half Pipe e infine *Free ride*. Premete ● mentre siete su *Free ride* e quando compare la scelta per uno o due giocatori, premete e tenete premuti: L1, L2, R1, R2 e premete ●.

Utilizzare l'alieno e il pupazzo di neve

Completate tutte le 100 pose in modalità *Master, One Make Jump* e abbattete tutti i record in *Free Ride*.

Tavole Segrete

Giocate in *Free Ride* su tutti i percorsi e abbattete il record di tutte le piste.

Modalità Speculare

Completate la *SBC*, andate nelle opzioni, premete SEL sul secondo pad e premete R1 + ● nel menù principale.

G-Police

Invincibilità

Premete e tenete premuti R2, R1, L2, L1, ●, ●, e ● in un ordine qualsiasi durante il *briefing* della missione. Dopodiché premete ← sul *control pad* mentre state ancora tenendo premuti i tasti sopra indicati. Fate la stessa cosa durante il *briefing* delle armi per ottenere armi infinite e munizioni illimitate.
NB: Con questi codici inseriti non sarete in grado di terminare la missione!

Questi codici vanno invece inseriti nello schermo delle password:
WOOWOO
Per otterrete il *sirensenter*
BENIHILL
Per una velocità di gioco... alla Benny Hill.

Codici dei Livelli

Livello	Password
35	SAGLORD
34	NIKNAK
33	CAKEBOY
32	ROSSCO
31	PUGGER
30	JIMMAC
29	THONBOY
28	STUBOMB
27	EDFIRE
26	EUANLEC
25	ANGUSF
24	STEVEBOT
23	CLAIREC
22	JONRITZ
21	IAINTHOD
20	TSLATER
19	BIONIC
18	ANDYCROW
17	TONYMASH
16	THEYOLK
15	OLLIEB
14	YERMAN
13	ANDYMAC
12	KIMBCHS
11	ANDOOOO
10	DELUCS
9	DAZMAN
8	MAZMAN
7	SAEGGY
6	WENSKI
5	JOJOGUN
4	ACEDUF
3	SONAGAV
2	DOLMAN
1	MADGAV

Missione segreta (nel menu di allenamento): PANTALON

Rapid Racer

Tutti i mezzi

Per accedere a tutte le imbarcazioni è stato usato un sistema simile a quello di *F1 '97*: dovrete quindi inserire i codici nella stringa per il nome. "_" indica la presenza di uno spazio.
_boa = tutte le imbarcazioni diventano disponibili.
_qak = tutte le barchette si trasformano in paperelle di gomma.
hurr = ottenete una nuova imbarcazione chiamata "Hurricane" che non è indicata nello schermo di selezione. Non importa quale barca abbiate scelto; quando comincia il gioco compare sempre il modello "Hurricane".
_day = sblocca i circuiti diurni.
_nit = sblocca i circuiti notturni
rrim = sblocca i circuiti speculari
frac = sblocca i circuiti frattali. Nel caso non siate riusciti a capirlo è possibile ottenere tutto ciò senza *cheat*; quello che dovete fare è completare tutte e tre le serie di circuiti (giorno, notte e speculari) per ottenere i circuiti frattali. Inoltre ogni vittoria vi apre un nuovo campionato (sullo stesso circuito), se vincete tutti e tre i campionati (giorno, notte e speculare) otterrete una nuova imbarcazione, "Radioactive". Non è finita qui, ma d'ora in poi dovete cavarvela da soli e vincere le altre gare.

Mortal Kombat Mythologies

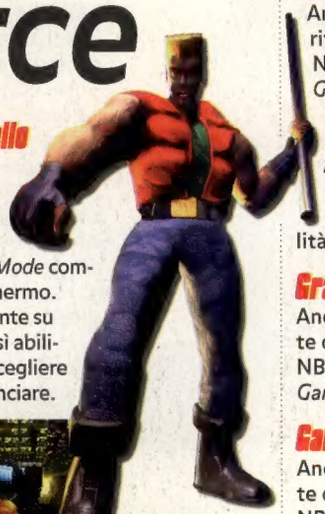
Cheat Vari

Per riempirvi l'inventario di urne della vitalità, nello schermo delle password scrivete: **NXCVSZ**
Sempre nello schermo delle password scrivete: **ZCHRRY**. Sarete così trasportati nello *stage* della fortezza; in più otterrete 20.000 punti esperienza. Quando morite prima di un *checkpoint*, tenete premuto L1 e combatterete contro Shinnok. Ancora nello schermo delle password scrivete: **GTTBHR** e otterrete 1000 vite. Infine scrivendo **CRVDTS** potrete vedere i *credits*.

Password

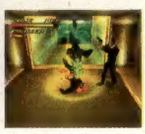
Stage	Password
Vento:	THWMSB
Terra:	CNSZDG
Acqua:	ZVRKDM
Fuoco:	JYPPHD
Prigione:	RGTKCS
Ponte:	QFTLWN
Fortezza:	XJKNZT

Fighting Force



Invincibilità e Selezione del livello

Nello schermo del titolo tenete premuto ← + ● + L1 + R2 finché non compare la scritta *Cheat Mode* compare in fondo allo schermo. Spostatevi rapidamente su *Options* e potrete così abilitare l'invincibilità e scegliere da quale livello cominciare.



Command & Conquer Red Alert

Codici livelli "sovietici"

1)	17DUXFJ6C
2)	VMBWOQ284
3)	XN37MCCSO
4)	LH06FZZQL
5)	BUVV20LFF
6)	AVYQ10YA8
7)	LZRJTMQAN
8)	YQX4C9GFH
9)	1QESO8LE0
10)	RKP0UOXJA
11)	CDLKYL7Q4
12)	8T5GGDK25
13)	X5CDE0KN8

Williams Greatest Hits

Cheat per tutti i giochi

Questo trucchetto da effettuare con il joypad vi porta nello schermo delle opzioni: tenete premuto L1, L2, R1, R2 e premete SEL. Fatelo per due volte. Una volta inserito il codice vi troverete nello schermo delle ozioni per l'operatore. Potrete quindi selezionare il numero di omini, livello di difficoltà, quantità di extra e così via per tutti i giochini della collezione.

CART World Series

Gravità Dimezzata

Andate nel menu per creare un pilota ed inserite questa parola: **FLOAT**.
NB: questo trucco funziona solo in modalità *Gara singola* o *Stagione*.

Gravità Diminuita

Andate nel menu per la creazione del pilota ed inserite questa parola: **FEATHER**.
NB: questo trucco funziona solo in modalità *Gara singola* o *Stagione*.

Gravità Aggiunta

Andate nel menu per creare un pilota ed inserite questa parola: **RAD BRAD**.
NB: questo trucco funziona solo in modalità *Gara singola* o *Stagione*.

Gare lunghe due giri

Andate nel menu per creare un pilota ed inserite questa parola: **GEK**.
NB: questo trucco funziona solo in modalità *Stagione*.

Per vedere solo le ruote

Andate nel menu per creare un pilota ed inserite questa parola: **WHEELS**.
NB: questo trucco funziona solo in modalità *Gara singola* o *Stagione*.

Settaggi analogici

Andate nel menu per creare un pilota ed inserite questa parola: **PUSHBUTT**. Per spostare lo specchietto usate l'analogico di sinistra, per il cambio quello di destra.

Pneumatici ingrassati

Andate nel menu per creare un pilota ed inserite questa parola: **FAT TIRES**.
NB: questo trucco funziona solo in modalità *Gara singola* o *Stagione*.

Cielo azzurro e tramonti brucianti

Andate nel menu per creare un pilota ed inserite questa parola: **SUNNYSKY**.

Elimina le collisioni con altre vetture

Andate nel menu per creare un pilota ed inserite questa parola: **BANZAI**. NB: questo trucco funziona solo in modalità *Gara singola* o *Stagione*.

Invincibilità

Andate nel menu per creare un pilota ed inserite questa parola: **IMMORTAL**.
NB: questo trucco funziona solo in modalità *Gara singola* o *Stagione*.

Pandemonium 2

Codici dei livelli

PASSWORD	LIVELLO
01. EMIAGCAI	ICE PRISON
02. OMACCBAI	ZORRSCHA'S LAB
03. FAIAGCBI	HOT PANTS
04. FEKAGCCA	STAN'S THE MAN
05. LGBFIICE	OYSTER D.
06. LMBBIIEE	PUZZLE WOOD
07. IEBBIIGF	TEMPLE OF NORI
08. KNBBIIAI	EGG! EGG!
09. LGBJIICI	HUEVOS LIBERTAD!
10. LOBJIIEI	PIPE HOUS
11. IGBJIIGJ	HATE TANK
12. FFCAGCCC	FANTABULOUS
13. FHCAGCCK	MR.SCHNEOBELEN
14. FJKEGCDC	COLLIDE O SCOPE
15. FLKEGCDK	THE ZOUL TRAIN
16. ADIKBIIB	LICK THE TOAD
17. ADMIBIID	THE BITTER END
18. MAECCBEJ	RUB THE BUDDHA

IMMORTAL invece vi regala 32 vite!

SOLO IL MEGLIO.....AL PREZZO MIGLIORE

300 TITOLI PLAYSTATION IN PRONTA CONSEGNA

SALA PROVE-NOLEGGIO-IMPORT JAP E USA

PER I TUOI ORDINI 0331-770525

ORARI: 10.00-12.30 15.30-19.30

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CORRIERE EXECUTIVE

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI SATURN, PC, ULTRA 64

RITIRO E VENDITA DELL'USATO PER CORRISPONDENZA

JOKER VIDEOGAMES & COMPUTER

consul TECNOGRAF-varese

£.85.000

£.95.000

+ GUN £.135.000

USA 109.000 PAL 89.000

£.89.000

£.89.000

NOVITA'

Actua Soccer 2 89.000
Air Combat 2 89.000
Broken Sword 2 95.000
Castelvania 95.000
Crash Bandicot 2 95.000
Death Trap Dungeon 95.000
Duke Nukem 3D 89.000
Diskworld 2 89.000
Felony 89.000
FIFA 98 89.000
Formula Karts 85.000
Marvel Super Heroes 95.000
MDK 95.000
Mortal Kombat Mithology 95.000
Moto Racer 95.000
NHL Hockey 98 89.000
Ninja TEL.
Pitfall 2 TEL.
Red Alert 95.000
Resident Evil Dir.cut 85.000
Screamer 2 TEL.
Toca Touring Car 95.000
Tomb Raider 2 95.000
Wrecking's Crew 79.000

PLAYSTATION UNIVERSALE
+2 PAD+MEM. CARD 389.000
PLAYSTATION PAL+GIOCO
+2 PAD+MEM. CARD 399.000
SATURN+GIOCO
+2 PAD 299.000
ULTRA 64+GIOCO 399.000

CLASSICI

Agent Armstrong 85.000
Andretti Racing 69.000
Area 51 89.000
Broken Sword 79.000
Burning Road 79.000
Cool Boarders 79.000
Crusader 89.000
Crypt Killer 79.000
Croc 89.000
Destruction Derby 2 89.000
Die Hard Trilogy 89.000
Disruptor 79.000
Dragon Ball GT 95.000
Excalibur 75.000
Exhumed 79.000
Final Doom 79.000
Fatal Fury R.B. 75.000
Formula 1 97 99.000
Gunship 2000 79.000
G-Police 89.000
Hercules 89.000
Int.Super Soccer Pro 89.000
Lost World 89.000
Monster Truks 95.000
Megaman X3 75.000
Micromachines V3 89.000
Need 4 Speed 2 79.000
Nuclear Strike 89.000
Namco Museum 1-2-3-4-5 85.000
Overblood 85.000
Oddworld 95.000
Overboard 89.000
Parappa the Rapper 79.000

CLASSICI

Philosoma 69.000
Project Overkill 79.000
Rage Racer 85.000
Rapid Racer 89.000
Rebel Assault 2 89.000
Re Loaded 75.000
Raystorm 79.000
Spider 75.000
Street Racer 75.000
Rally Cross 75.000
Suikoden 85.000
Syndacate Wars 95.000
Soul Blade 95.000
Tekken 2 89.000
Tenka 89.000
Tetris Plus 89.000
Toshinden 3 89.000
Twisted Metal 2 85.000
Vandal Hearts 89.000
V-Rally 89.000
Warcraft 2 95.000
Wing Commander 4 89.000
Wipeout 2097 89.000
X2 75.000
X-Com 2 85.000
Xevious 3D 79.000

ECONOMY

Actua Soccer 49.000
Air Combat 49.000
Alien Trilogy 49.000
Bust a Move 2 49.000
Crash Bandicoot 69.000
Davis Cup Tennis 59.000
Destruction Derby 49.000
FIFA 97 59.000
Firo & Klawd 59.000
Formula 1 59.000
In the Hunt 59.000
Lone Soldier 59.000
Pandemonium 69.000
Rayman 49.000
Ridge Racer Rev. 49.000
Road Rash 49.000
Tekken 49.000
Time Commando 59.000
Tomb Raider 69.000
Track & Field 49.000
Toshinden 49.000
Warhawk 59.000
Wipeout 49.000
Worms 49.000

JOKER VIDEOGAMES & COMPUTER

Telefona per le ultime novità e giochi non presenti a listino

VASTA DISPONOBILITA' CARTONI MANGA GIAPPONESI IN ITALIANO

GALLARATE (VA) VIA CADOLINI 6 (CENTRO STORICO) TEL.FAX 0331-770525

SARONNO (VA) VIA DIAZ 20 (ZONA STAZIONE) TEL.FAX 02-9606575

tutti lo dicono, noi lo siamo.

MET

numero 1
nei giochi d'importazione con oltre
1000
titoli a catalogo.

160 m.q. di negozio a vostra completa disposizione.

videogames centre
SONY ed **HALIFAX** per i giochi europei.

spedizioni in 24 ore garantite iso 9002.

distributori all'ingrosso di:

Acclaim · Codemasters · BANDAI · CORE · ocean · PSYGNOSIS · LUCAS Arts

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY